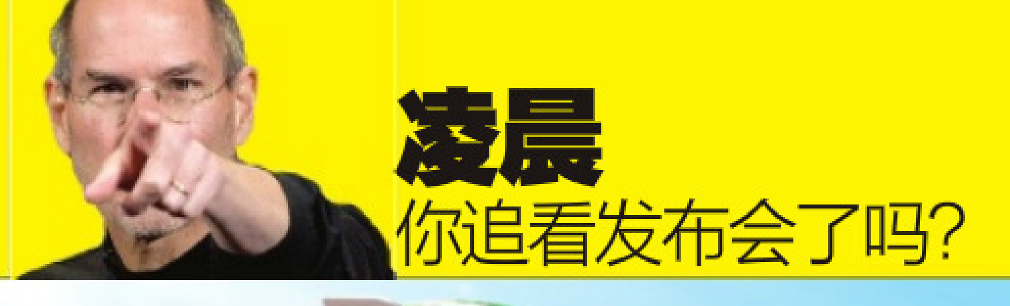


凌晨
你追看发布会了吗?

M型消费
中国网游用户的两极分化

12月下
本期特惠价
￥7.00

www.popsoft.com.cn 2012年 总第425期

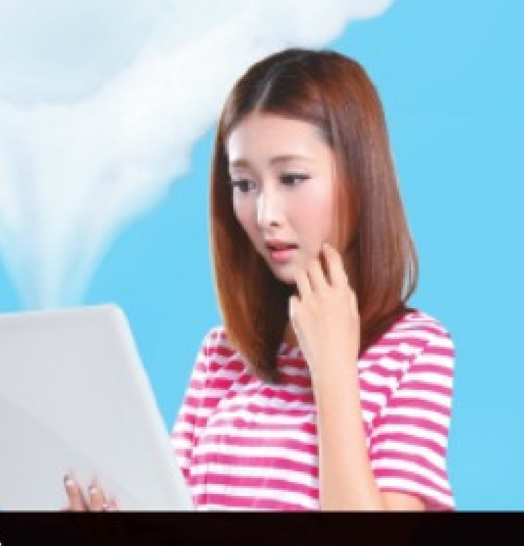


大众软件

电脑应用与娱乐的第一选择









ISSN 1007-0060



特别策划： PDF新世界

重磅专题： 2012年鹰头马学院奖颁奖典礼暨鹰头马10周年纪念

新品初评： 索尼Duo 11变形超极本 / 苹果iPad 4平板电脑 / 华为荣耀2爱享版手机 / 戴尔XPS One 2710 Touch触控一体机

应用聚焦： 后PC时代的Windows番外篇

前线地带： 细胞分裂——黑名单 / 死亡岛——洪流

中国游戏报道： 碧汉网络的昨日、今日与明日

在线争锋： 关于网络游戏的虚拟文化迷思

极限竞技： 11天梯系统利弊深入探讨

游戏剧场： 软盘群侠传（下）



本期强档攻略
耻辱


神鬼传奇
搜索
神鬼传奇
众神之王
SGCQ.wanmei.com
12月11日感恩公测
1103天的传奇征程，众神之王开辟荣耀之路！
感恩巨献“新等级、新装备、新副本、新战场等”
“2012年度荣耀之行—全国32座城市玩家见面会”大型感恩活动
立即扫描下载《神鬼传奇》专属APP
领取价值千元大礼包！
www.wanmei.com
完美世界
PERFECT WORLD



重点推荐

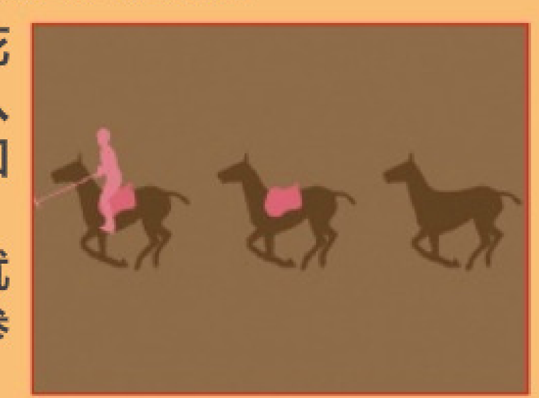
P19 特别策划
PDF新世界

大到商业化出版，小到电子书阅读，PDF文档早已融入了我们的工作与生活。然而你对PDF软件又有多少了解？它给便携设备领域又带来了怎样的体验？



P50 应用聚焦
掌上交流，顺畅无阻
流行智能手机输入法大比拼

面对那些五花八门的智能手机输入法，我们究竟应该如何进行选择与判断？本期“应用聚焦”就来给大家送上一份参考答案。



P92 攻城略地
耻辱

《耻辱》是一款格局很小的游戏，它没有巨大的地图，也没有华丽的乱斗，更没有如今必备的合作模式。然而这个看似很小的游戏，却蕴藏着无穷的可能。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
江 苏	陈 琳	四 川	杨 浩
山 西	马 寅	北 京	李 月
河 北	李 虎	北 京	王 翔
广 州	杜庆浩	河 南	连 庆
甘 肃	赵虞国	陕 西	李 铭
上 海	刘 梅	山 西	周 凝
内蒙古	韩 磊	吉 林	王 楠
河 南	王 倩	黑龙江	林立雨
山 东	李 杰	广 东	李 强
云 南	赵 楠	山 西	李玉国



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

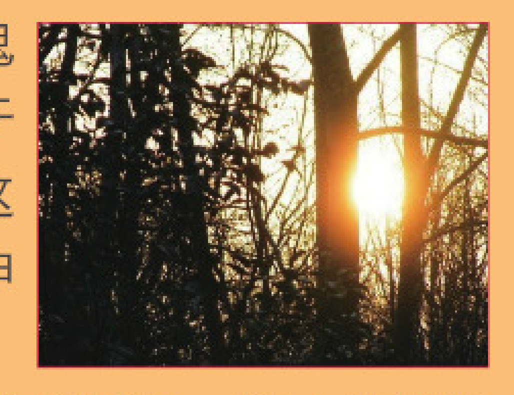
执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 陈子赟
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电 话 010-68271996 / 68272656
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电 话 010-88135613
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年12月16日
定 价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



全世界有无数人走过“责编”这道鬼门关，它是太阳底下的寻常事。但是之于我是第一次，面对人生中第一次做责编这个事实，我担心不直面描述它是对这项神圣而又烦恼的职位的不尊重。

对于卧龙岗上散淡的人来说，做一次责编就是一次人生的洗礼：天呐，我不再是管好我自己就可以的了，我要监督好整个工作流程中任何可能出现的问题，而最可能出现问题的就是我自己！是不是有一种“单车刺史”的感觉？

在持续两个星期的责编工作中，从发给美编目录到传递纸样再到订餐，小状况不断，虽然得到了解决，但真是辛苦了排版的同志们。这个时候脑子里不禁闪回出几年前在中山陵水榭参加过的某活动——各分队出一个小姑娘上台比赛，输掉的那个全队都做俯卧撑。那次我们队几十号人前前后后好像做了近100个，最后一次爬起来撣掉拳头上的泥时，我看到台上那个小姑娘眼圈已经红了，在几百人的注目中，她的泪水一出来，再然后就怎么也刹不住了。

我向来自诩在判断衡量责任上洞若观火，对这种钻人性空子的“把戏”也相当冷感。但做了责编后连累美编为我加班，这让我坐立不安。身处无数社会契约中的人不可能独善其身，这个认识深刻到让我骨头疼。

但是话说回来，你说做责编可怕吗？如果你能强迫自己做一个心细如发的男人，就可以很简单！权当是又一次短期集训吧。

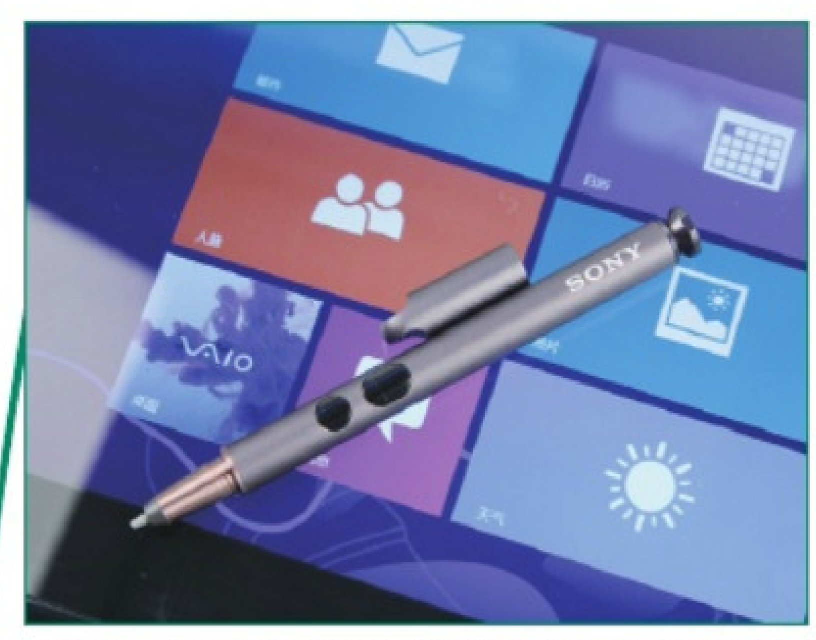
本期责编：海参崴渔夫

跨界变形
索尼Duo 11变形超极本

■晶合实验室 魔之左手

轻薄便携，性能出色的超极本是很多商务用户的最佳伴侣，而平板电脑则更适于希望随心操控的娱乐用户，但是与各种电子娱乐产品共同成长的新一代白领，常常是商务、娱乐很难真正分开，这就促成了变形超极本这一跨界新产品的诞生。

其实变形超极本的使用方式并不是很新鲜，曾经出现在一些支持触控屏幕、屏幕翻转的笔记本电脑上，不过作为新一代产品，变形超极本却带给我们不同的使用体验，不妨让我们先从索尼Duo 11开始，亲身感受一下吧。



1920×1080全高清标准的分辨率让屏幕显示更加清晰绚丽，但也让触控精确度的要求更高，所以索尼为其配备了数字手写笔，不仅便于点击操控，也可用于快速记录甚至进行绘画等应用



从包装中取出的Duo 11看起来就是个Windows 8平板电脑，除了按键位置说明它更适于横置使用外，没有什么特别



只要轻推屏幕底部和轻抬顶部，Duo 11的变形就开始了，露出的键盘与立起的屏幕，让它成为姿态很标准的超极本



变形的秘密是这些复杂的机械结构，将屏幕抬起后，会通过装置“勾住”屏幕，让屏幕不会自行滑落，后方支起的背板则让屏幕更牢固，并保护屏幕后面柔软的联线



Duo 11提供了背光键盘，其特殊的设计没有留下触控板位置，因此它采用了特殊的触摸杆方式，位置和大小类似触摸杆，不过并不能扳动，而是以触控方式移动光标，点击操作则既可以使用下方的按键，也可直接轻点触摸杆

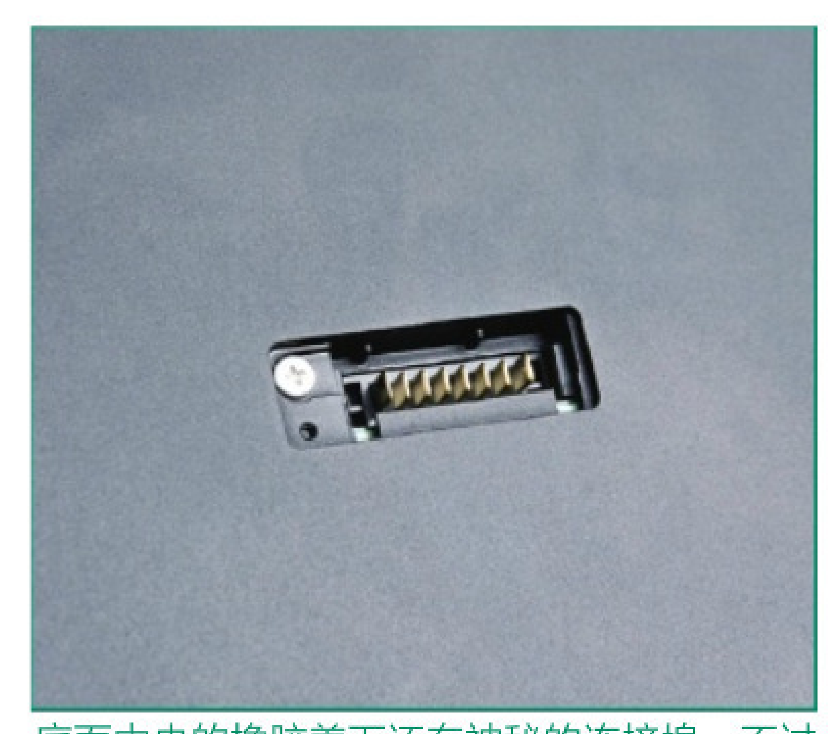




其周边接口配置更接近超极本，USB 3.0、网线接口、甚至是VGA视频输出接口也一应俱全，其中网线接口采用隐藏式设计，降低了高度




Duo 11的底面也隐藏着不少秘密，例如尾部排风口附近的后置摄像头、前端斜面两端的扬声器，还有音量控制、屏幕旋转锁定和ASSIST帮助键，都便于用户在平板状态下使用



底面中央的橡胶盖下还有神秘的连接埠，不过目前尚不知道会用于连接什么设备

Duo 11在本质上还是一款超级本，内部配置达到了中高端超级本的水平，厚度也恰好达到18mm以内的规格要求。不过对用户来说，其平板状态和超级本状态的重量完全一样，接近1.3kg，达到常见10英寸平板电脑的两倍，靠单手支撑或举着使用时有些吃力。

主要配置

项目	参数
处理器频率	酷睿i5-3317U@1.7GHz，睿频2.6GHz
显示屏	11.2英寸（分辨率1920×1080，支持多点触控）
内存	4GB DDR3 1600
显卡	HD 4000核芯显卡
硬盘	128GB SSD
光驱	无
无线网络	802.11n WiFi，蓝牙
接口及扩展	USB 3.0×2（其中一个支持关机充电），千兆以太网，HDMI输出，耳麦接口，多合一读卡器
输入设备	背光键盘，触摸杆
摄像头	前后全高清摄像头
尺寸	319.9mm×199mm×17.85mm
重量	1.285kg，旅行重量1.556kg
操作系统	Windows 8中文版

Windows 8系统的软件兼容性相当不错，在实际使用中，除了Fraps在一些游戏中无法正常显示帧数和抓图外，没有发现其他问题，不过我们还是尽量采用测试软件的较新版本。在测试中关闭杀毒软件以免打断测试过程，其他附赠软件均保留。

其测试成绩中规中矩，达到中端超级本的水平，而且噪声控制出色，除了wPrime测试中可以听到风扇噪声外，整个测试过程寂静无声。由于热风向后排出，其底面温度也一直不高，键盘面或平板状态下的屏幕都感觉不到升温。

测试成绩表

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	4904
3DMark11	总分	E1172
wPrime*	1024M	710.59秒
Fritz Chess Benchmark	4线程	4665千步/秒
Windows 8体验指数	处理器	6.9
	内存	5.9
	图形	5.5
	游戏图形	6.4
	磁盘数据传输速度	8.1
生化危机5	1280×720 默认画质	32.6fps
街霸4	1920×1080 最高画质	54.60fps
MediaCoder x64*	Intel GPU加速	110秒
	转换后容量	75.2MB

注*：此项得分越低越好，其他得分均为越高越好

Duo 11的固态硬盘提供了7.71秒的启动时间，休眠待机可达一个月，不过屏幕休眠时需2秒才能唤醒，与常见平板电脑的即按即亮相比有些差距，而且由于不能用屏幕底部的Windows键唤醒屏幕，必须使用侧面较小的电源键，使用略显不便。其桌面操作续航时间为4小时左右，满载使用时间只有1小时40分，无论是作为超级本还是平板电脑，都不算是很好的表现。

总结：

Duo 11是一款同时拥有高端商务应用和出色随身娱乐能力的产品，对年轻商务用户有很大的吸引力。当然作为第一代产品，其价格仍显略高，重量、续航能力等方面的表现也有些不足，不过随着触摸屏、变形机械结构的成本下降以及新一代Intel平台的推出，Duo 11及其兄弟产品，一定会带给我们更大的惊喜。



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 索尼（Sony）
上市状态： 已上市
参考价格： 9999元
附件： 充电器、手写笔、说明书等
咨询电话： 400-810-9000（咨询热线）
推荐用户： 高端笔记本、平板用户
相似产品： 华硕TAICHI 21、戴尔XPS 12等

面向未来
苹果iPad 4平板电脑

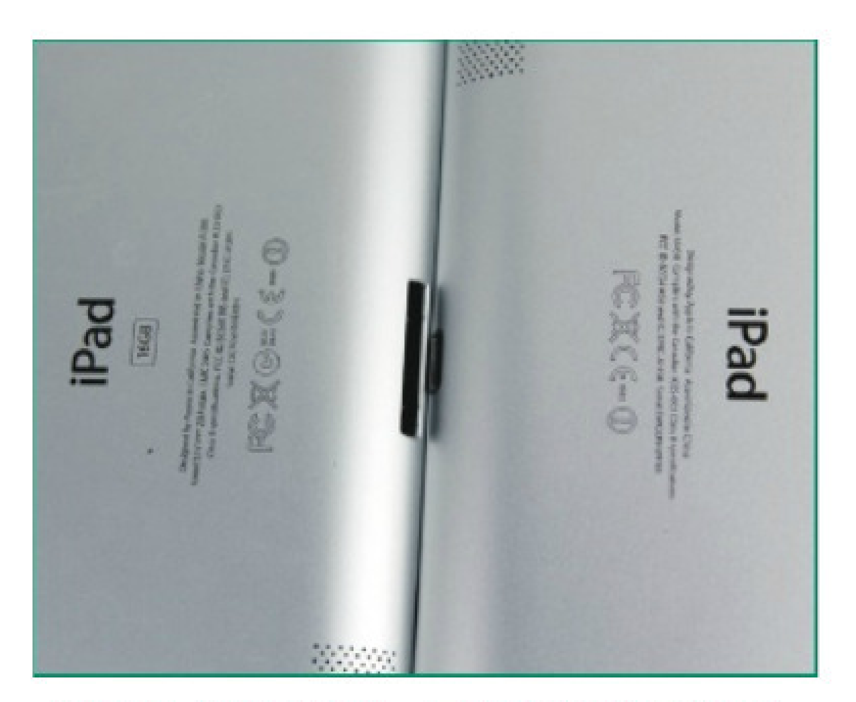
■晶合实验室 山青


iPad 4的外形几乎完全沿袭了第3代iPad，尺寸、分辨率等没有任何变化，甚至重量都一模一样

iPad 4厚度为9.4mm，实测重量657g，还是未能回到iPad 2的轻薄水平，不过在实际对比下，0.6mm的厚度差异并不大，但10%左右的重量差异还是让敏感的用户感到不太满意，好在追求轻薄的用户现在有了新目标——iPad mini

被我们戏称为“厨子”的苹果新一代掌门人库克（Cook），在产品的开发与发布策略上，似乎走上了与前任不同的道路，更频繁地发布和更多的型号，让苹果的产品技术从大步跨越型转向了小步快跑式，正在逐渐改变着苹果各条产品线的原有格局，例如在大家都以为只有iPad mini亮相的发布会上，就惊讶地见到了iPad 4的身影。

虽然iPad 4又一次升级了处理器，使用与iPhone 5相同的A6平台，比第3代iPad的A5平台先进了一代，图形性能更是达到第3代iPad的两倍以上，不过高清图像的浏览、切换和缩放仍然不够流畅，期望未来能推出为A6平台优化得更好的iOS版本。



从外观上能看到的唯一区别是数据/充电接口，iPad 4采用和iPhone 5一样的Lighting（闪电）接口，尺寸远小于传统的苹果产品接口


Lighting（白色）和其他数码产品常用的Micro USB接口（黑色），以及苹果传统接口的对比




Lighting接口另一个有趣的设计是不再区分正反面，是一个完全对称设计的长方形接口，两侧均有8个触点，顶端则为实心结构，感觉相当坚固可靠

总结：

iPad 4无疑是面向未来的产品，其硬件和接口类型，都是苹果新一代产品的标准配置，甚至可以说这才是真正的第3代iPad完美版，已有iPad 1代或2代产品的用户真的可以考虑升级了。P



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： 苹果（Apple）
上市状态： 海外已上市
参考价格： 499美元（16GB WiFi版）
附件： 充电器、数据/充电线等
咨询电话： 400-666-8800（电话购买）
推荐用户： 中高端数码娱乐、教育用户
相似产品： 苹果第3代iPad等

无忧畅玩
华为荣耀2爱享版手机

■晶合实验室 魔之左手



荣耀2的外形与华为Ascend D1相似，黑白两色的壳体与简洁的造型低调而沉稳，4.5英寸1280×720分辨率IPS屏幕已达到“视网膜”屏幕的标准，显示效果出色，支持5点触控，带有130万像素前置摄像头。其紧凑的设计与略带弧形的背壳让用户可以轻松握持，且手感舒适，背部带有双喇叭，支持杜比5.1环绕立体声音效

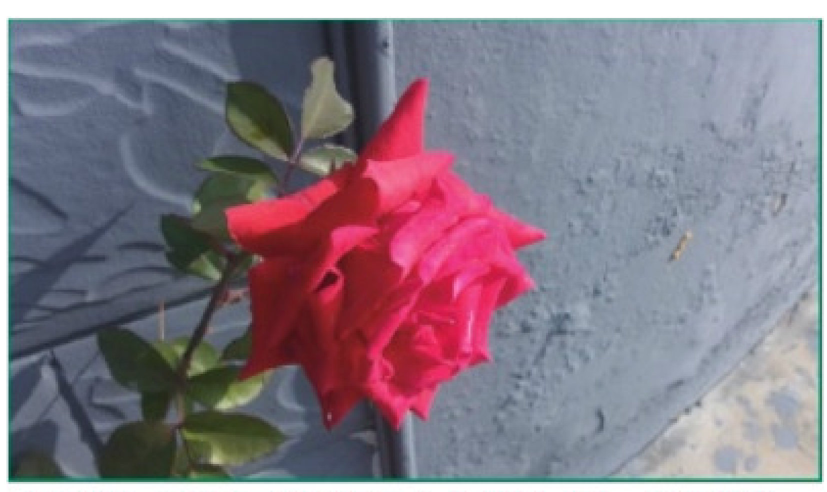
在国产手机品牌的四核浪潮中，实力雄厚的华为选择了不同的道路——自研处理器。基于A9架构的华为四核处理器拥有不输于传统移动芯片厂商的能力，而除了性能外，基于这款处理器的华为“荣耀2”手机，还将展示K3V2的另一大特性，那就是功耗管理，因为只有足够的续航时间，才能有资格成为“荣耀”系列手机的成员。



↑荣耀2的厚度为10.9mm，并不算薄，不过重量为145g，手持或携带不显累赘。而且将电源/屏幕唤醒键转移到侧面。也让使用者更加顺手

电池
11% - 正在耗电
电量已用时间：3天4小时5分4
信号待机耗电量 33%
本机待机耗电量 26%
Android OS 21%
屏幕 11%
Android 系统 3%
语音通话 2%
WLAN 2%

→荣耀2的电池容量并不算很大，2230mAh的典型状态容量和其他四核手机很接近，但华为的AIPS（智能功耗管理系统）使它在正常使用频率下可获得72小时的续航时间，充电速度也非常快





它配置了800万像素BSI（背照式）主摄像头，并提供了特色摄像软件“百变相机”，效果和功能远比系统自带程序好，建议大家第一时间把它设置到开机界面中。其美化照片功能带有各种滤镜、相框、景深效果，其中滤镜效果也可在拍摄时直接选用，例如这两张分别使用了标准拍摄方式（左）和“秋日私语”效果（右）的照片，后者显然更能突出拍摄主体，也更有秋天的韵味



这款手机被称为“爱享”版的原因来自腾讯专为这款手机打造的图片社交软件，恰好可以和“百变相机”配合，上传更有特色的图片

这款产品采用1.4GHz K3V2处理器（拥有16核GPU）和1GB内存，带有8GB ROM，支持最大32GB容量的Micro SD卡扩展。它采用Android 4.0.4操作系统，支持GSM/WCDMA通信标准和802.11n WiFi无线网络，支持GPS和俄罗斯的Glonass卫星定位技术、蓝牙3.0无线连接技术等。在安兔兔测试中，荣耀2爱享版获得了11400分以上的成绩，3D测试NeNe Mark 1.1/2.0测试都保持了满帧速60fps，激情冲浪等3D游戏效果出色。

总结：

荣耀2爱享版性能强大，续航给力，更重要的是价格相当亲民，不过和目前最受欢迎的四核产品相比，除了百变相机和爱享两个应用外，能充分发挥其性能的实用功能或软件还略显不足。



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

厂商：华为（Huawei）

上市状态：已上市

参考价格：1788元

附件：数据线，充电器，耳机、说明书等

咨询电话：800-830-8300（客户服务中心）

推荐用户：长时间户外使用或忙碌的商务用户，追求高性价比高性能的用户

相似产品：摩托罗拉RAZR MAXX、华为荣耀Honor等

触摸未来
戴尔XPS One 2710 Touch触控一体机

■晶合实验室 魔之左手



Windows 8作为一款革命性的PC操作系统，不仅界面改变巨大，还带来了对触控操作前所未有的支持能力，正因为如此，用户会感觉到不能触控的Windows 8电脑就是一台“不完整”的作品。在最近Windows 8电脑的发布浪潮中，我们看到的不仅有各种新设计的产品，还有很多升级型号，其中有一些将屏幕升级为触控屏幕，以构建一台“完整的”Windows 8电脑。戴尔XPS One 2710 Touch就是在XPS One 2710一体机的基础上升级而来的Windows 8触控产品，不过触控



俯仰方式示意图



HDMI输入输出接口和S/P DIF光纤接口

+Windows 8的组合让XPS One 2710 Touch与XPS One 2710相比，应用方式发生了重大改变，已经成为了一款全新的产品。

XPS One 2710 Touch拥有27英寸巨大屏幕和2560×1440精细分辨率，搭配无线键鼠，加上支持WiFi无线网络，只需一根电源线就可自由使用。尽管容纳了配置较高的整台主机，其厚度仍控制得相当不错，体积与同尺寸非LED液晶显示器类似，背部微微隆起，带有柔和的曲线。其三段式支架可提供多种角度和姿态，特别是有几种接近水平角度的大上仰方式，相对于显示屏直立方式，可使触摸操控更舒适，一些商业用户甚至可将其嵌入桌面等位置，作为触控设备使用。

其背部4个USB接口全部为USB 3.0标准（SS USB，Super Speed USB），右后方的HDMI输出接口使其可增加额外的显示器，HDMI输入接口则用于可接入其他电脑视频信号，将2710 Touch作为显示屏使用，甚至可连接电视盒，将其变成一台中等尺寸的



左侧带有双USB 3.0接口、耳机、麦克风接口和多合一读卡器，右侧则是吸入式蓝光光驱

主要配置	
项目	参数
处理器频率	酷睿i7-3770D@3.1GHz，睿频3.9GHz
显示屏	27英寸（分辨率2560×1440，支持多点触控）
内存	16GB DDR3 1600
显卡	HD 4000核芯显卡+NVIDIA GeForce GT 640M（2GB显存）
硬盘	2TB+32GB SSD（支持智能响应技术）
光驱	吸入式蓝光光驱
无线网络	802.11n WiFi，蓝牙
接口及扩展	USB 3.0×6，千兆以太网，HDMI输入，HDMI输出，电视信号输入，耳机，麦克风接口，SPDIF光纤输出，多合一读卡器
输入设备	无线键鼠
摄像头	全高清摄像头
操作系统	Windows 8中文版

标准测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	4857
3DMark11	总分	E3280
wPrime*	1024M	339.078秒
Fritz Chess Benchmark	8线程	12970千步/秒
Windows 8体验指数	处理器	7.9
	内存	7.9
	桌面图形性能	5.8
	3D商务和游戏图形性能	6.8
	磁盘数据传输速度	5.9
生化危机5	1280×720 默认画质	53.9fps
街霸4	1920×1080 最高画质	92.10fps
Heaven Benchmark	1280×720 默认画质	20.9fps
MediaCoder x64*	NV CUDA加速	72秒
	转换后容量	77.3MB
	Intel GPU加速	67秒
	转换后容量	75.2MB

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

高清晰度电视。

XPS One 2710 Touch的左侧接口包括两个USB 3.0接口（并未采用USB 3.0标准的蓝色），还有耳机、麦克风接口和多合一读卡器，另一侧面则安排有蓝光光驱。蓝光光盘和各种高速USB设备可提供全高清视频、高端游戏、应用软件等内容，非常适合这款高端一体机。

XPS One 2710 Touch提供了更强的内部配置，酷睿i7版本拥有倍增的内存与硬盘容量，所有版本都提供了32GB SSD，以SRT（智能响应技术）为常用程序、文件操作和开机提供加速，价格也提高了不少。其摄像头带有滑盖，不使用时可将其遮蔽以防止黑客偷窥或无意中启动，屏幕顶端还带有双麦克风，让视频通话更清晰。

在测试中我们保留所有附赠程序，仅关闭实时杀毒等会打断测试运行的工具。在实际测试中，其最高功耗仅有123W，处理器满载则为100W左右，机身温度较低，风扇噪声则难以察觉。特别需要注意的是，在大部分3D游戏测试中，使用核芯显卡和独立显卡的功耗其实相差无几，后者的功耗控制更灵敏，因此总能耗持平甚至还略低一些。

从测试结果中，我们惊讶地发现，Windows 8与大容量内存、智能响应技术的配合非常默契，在综合测试程序PCMark7中，高配版2710 Touch的性能比内存仅为8GB的高配版2710提升近60%，内容创建、计算能力、存储性能等分项成绩都有100%以上的提升。不过在其他测试中，其成绩并未出现暴涨。

测试3D游戏成绩时，我们全部使用独立显卡，DirectX 10和早期DirectX 11游戏可在默认设置和高清分辨率下流畅运行，DirectX 9游戏则可选择全高清分辨率、最高画质，并开启多重抗锯齿模式，在2560×1440的超高分辨率下，其帧速也可完全满足玩家需求。不过它采用的GT 640M显卡，仍不足以让高端DirectX 11游戏流畅运行。

我们通过多次启动（让智能响应技术载入开机常用文件）测量其开机时间，结果在22～24秒之间，比较让人满意，而且在关机状态，其功耗远低于一般台式机的1.6～2.7W，家用功率计示数为0.0W，已接近完全不耗电。P



顶端摄像头滑盖及两侧的麦克风





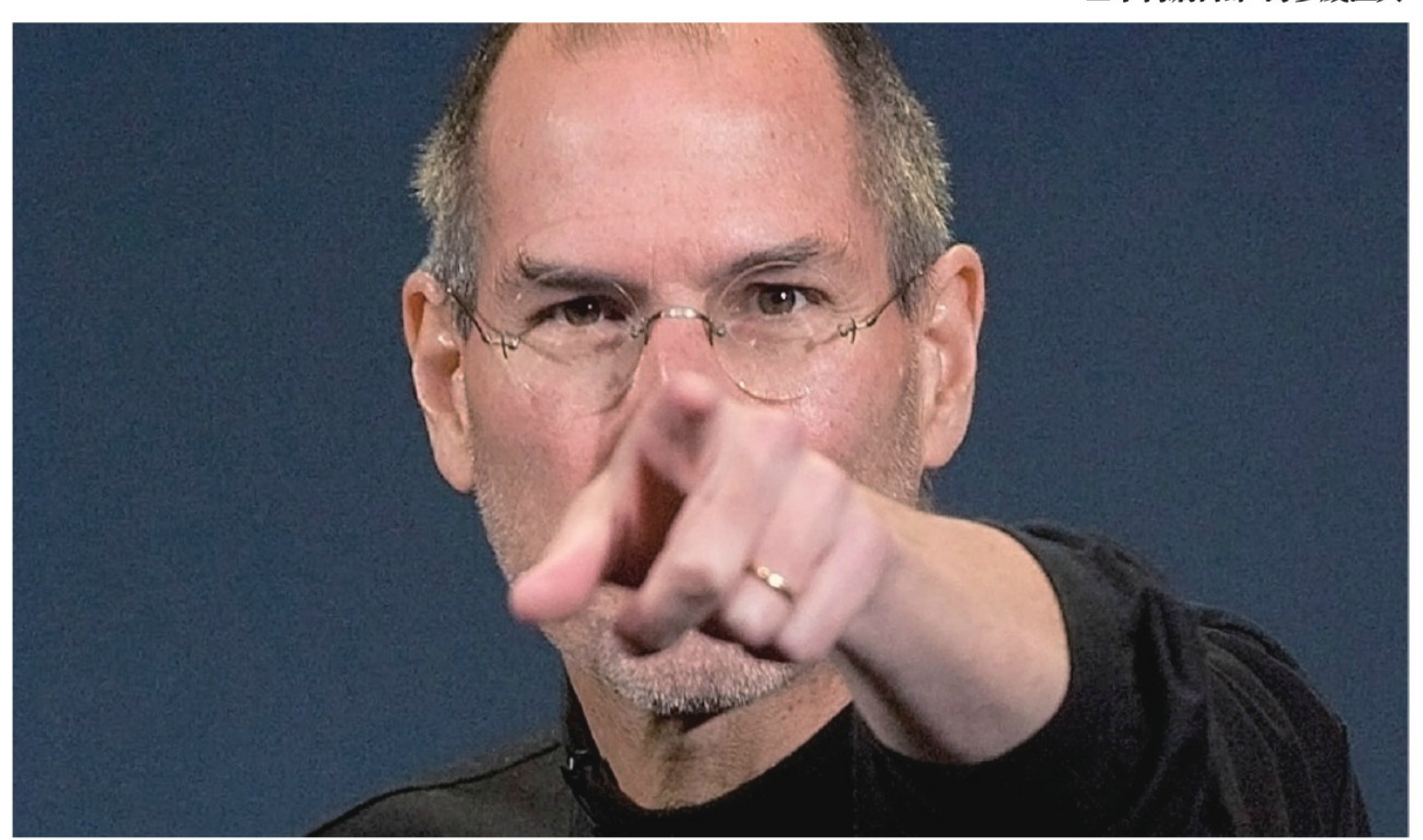
这是一款性能出色、功能全面、节能安静的Windows 8一体机，将人性化的触控操作与输入效率更高的键鼠相结合，娱乐商用两不误。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
参考价格： 14999元起
附件： 电源适配器、说明书、无线键鼠等
咨询电话： 800-858-0888（在线销售）
推荐用户： 高端家庭娱乐用户、商业触控平台用户
相似产品： 联想A720，华硕ET2701等

凌晨，你追看发布会了吗？

■本刊编辑部 海参崴渔夫



自从有了媒体，就有了新闻发布会这种信息传播活动。常见的发布会有政府新闻发布会和企业新闻（新品）发布会，政府作出某项重要决策，企业研发了某项新产品，都可以通过邀请媒体记者前来集中报道的形式向大众传播信息。现在的企业新闻发布会，尤其是个人消费电子产品领域，除了邀请记者外，往往还会邀请相关产业链或主管部门的负责人作为嘉宾，也可能会邀请一定数量的个人用户——或者干脆视会场规模公开发售部分入场券。比如今年的小米2发布会，举办地点位于可容纳3000人左右的北京798艺术区会场，对外公开发售了1000张门票。

发布会在各行各业里都存在，只是关注程度各异。产业链上层的原料供应商、能源商召开的发布会，与个人用户不直接相关，谈不上大众关注度，而娱乐行业的发布会则相对热闹，无论是每年巴黎、米兰、纽约的时装发布会，还是国内外电影的新片首映礼，对于大众来说都不陌生。不过在国内，除了时尚从业人员，恐怕不会有太多人熬夜看时装发布会，谈到电影，恐怕只有奥斯卡颁奖典礼会吸引部分影迷熬夜关注。然而与此同时我们却不难发现，近两年来苹果、微软、谷歌、诺基亚等厂商的个人消费电子产品发布会，往往能够第一时间吸引众多目光并激起强烈反响。从某种程度上看，其形式已超出商业范畴，成为一种独特的社会文化现象。

顶尖科技与时尚

“晚上1点，有谁和我一样，准备熬夜看苹果发布会的，举个手！”

“诺基亚发布会我要熬夜看，没错，就是这样。”

“熬夜看发布会的人真多……这个点逛坛子，全是在直播，好高的楼啊，各种吐槽各种争论……”

以上现象并非偶然，它甚至已经有成为“传统”的趋势——2011年3月，乔布斯现身发布iPad 2时，亚洲的天空还没发白，微博上相关信息转发量就达上百万次，被戏称为“百万人半夜齐啃苹果”。今年9月，他人已经不在了，但熬夜看苹果发布会或至少宣称要熬夜看iPhone 5发布的人却变得更多了。发布会后短短数小时内，绝地武士手持iPhone长剑的恶搞图片就传遍了网络。


[本地杂谈][09-12]熬夜看iPhone5发布会

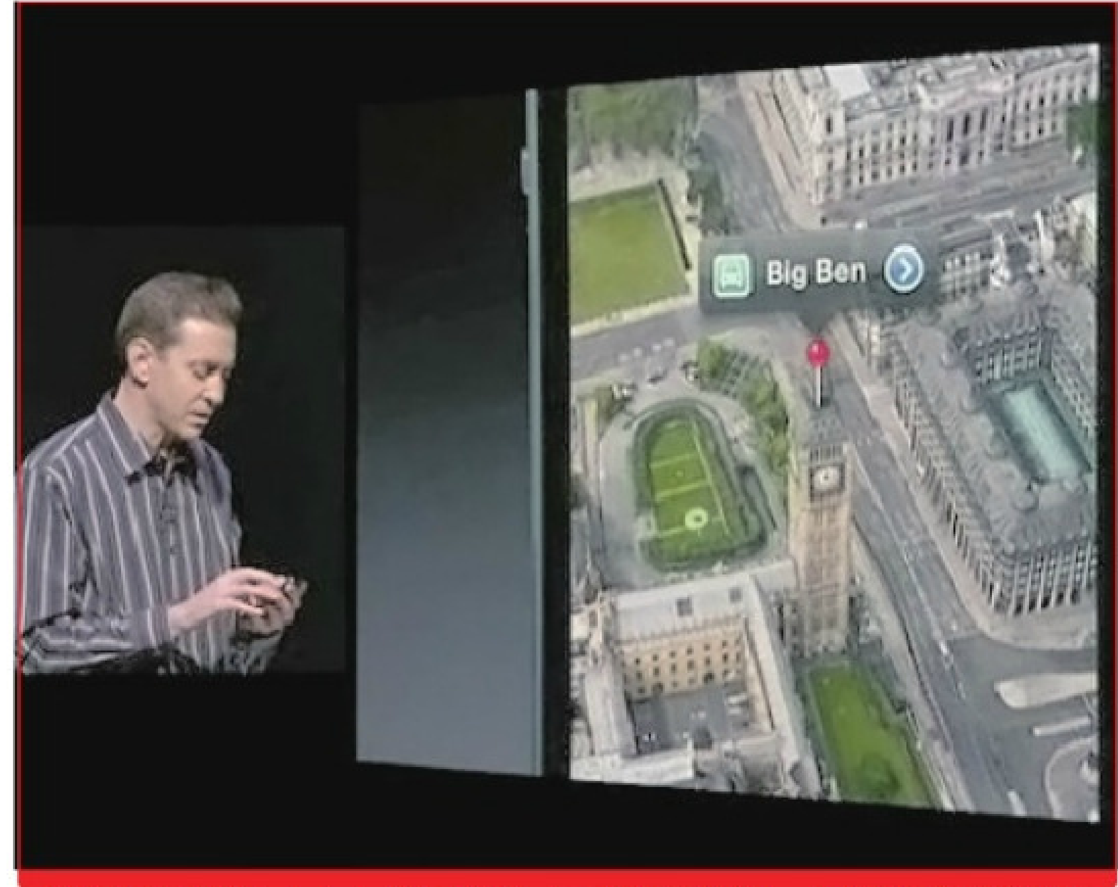
晚上1点，有谁和我一样，准备熬夜看苹果发布会的，举个手

熬夜看苹果发布会，下面引来不少评论

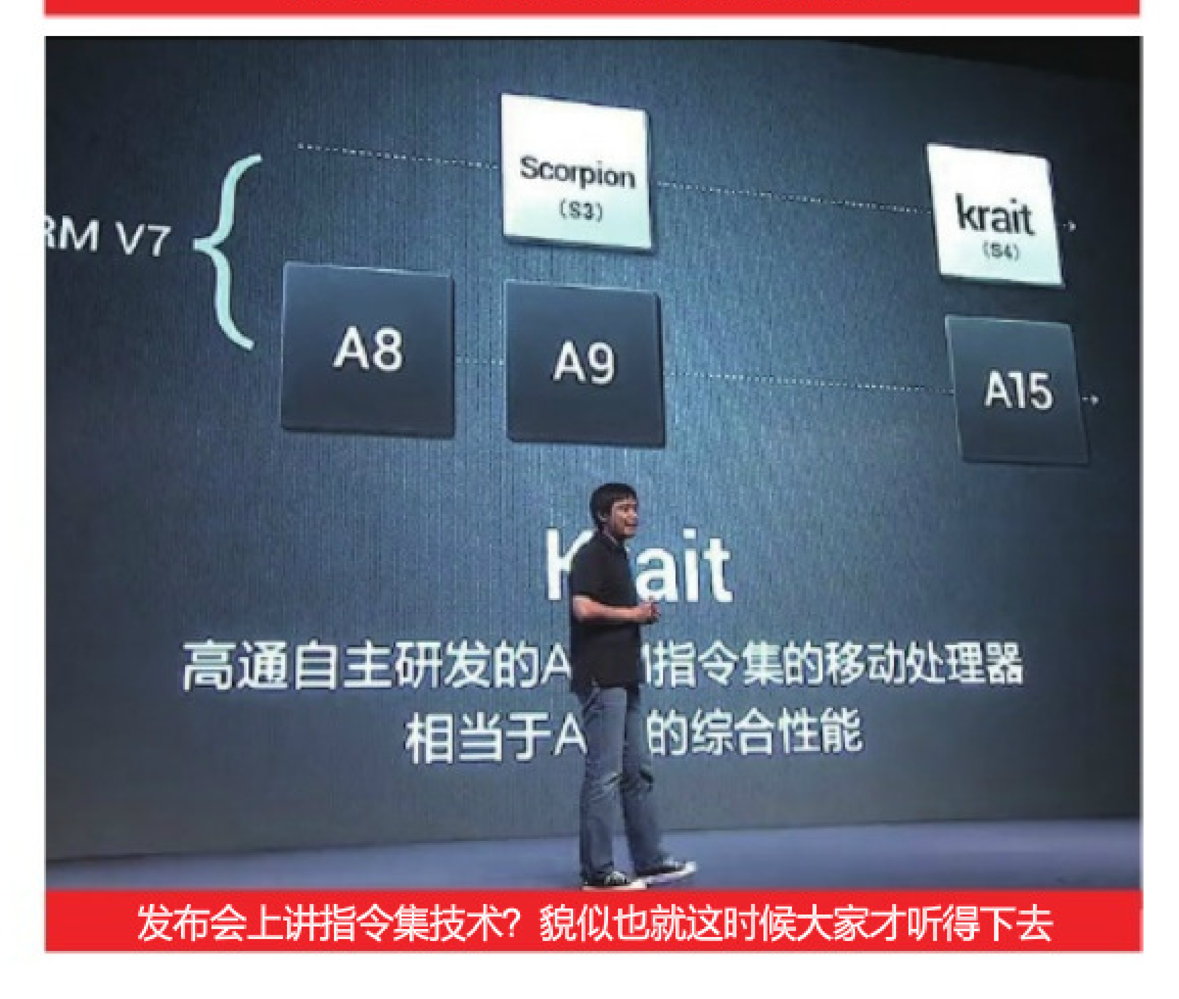
现代人熬夜当然不需要什么特别的理由，但能将那么多肿胀的眼袋和布满血丝的眼球从电影、美剧中吸引过来，充分说明发布会本身就有着不可小觑的吸引力。在非球迷眼中，熬夜看球赛未必不能理解，因为这是一个亲眼目睹两支球队激烈角力的过程，而竞争充满了不确定性，然而熬夜看新品发布会……前面所提的帖子中，后面回复“楼主蛋疼”的比比皆是。但苹果、诺基亚等厂商的深度粉丝可就不同意了：“第一时间看到全球首发的新科技新设计，与世界同步的快感，你又怎么能理解？是因为没中文字幕你没法看懂吧！”这样的争论能从年头一直延续到年尾，当然是只有口水没有实际意义，归根到底还是“你粉你的，我粉我的”。



iPhone 5刚发布几个小时，恶搞图片就传遍了整个网络，也许值得苹果欣慰的是他们并不寂寞，很快有人将早先发布的三星Galaxy拉过来陪绑，构建出杰迪武士的刀盾组合



发布会上苹果展示了“去谷歌”后的电子地图，视觉效果看起来不错，只不过两天后满网络都是挑错雷图



发布会上讲指令集技术？貌似也就这时候大家才听得下去

今年发布会热度持续攀升，也可能与2012年消费电子厂商的角力态势有关，用户们都在关心：没了乔布斯的苹果能拿出什么惊喜？诺基亚跟微软Windows Phone 8能联手整出花儿来吗？有几台电脑不跑微软操作系统？Windows 8的发布会怎么能错过……而作为集中展示产品素质与科技优势甚至掌门风采的最佳平台，发布会可谓是各厂商在市场竞争中打出的首发重炮，第一时间看大戏，又怎能不让群众喜闻乐见呢？

无论是乔布斯还是库克，在发布会上的开场白往往都是“Good morning”，今年Windosw 8正式发布会是在美国东部时间10月25日11点15分，因为时差问题也成了北京时间的凌晨。众多观众熬夜追看当然不仅是出于看戏心态，作为个人用品，手机、平板电脑、操作系统软件与我们的日常生活息息相关，每一项改动或改进，都直接关系到使用体验。当然前提是我们买得起——这几年来，消费电子产品的普及速度与程度惊人，音乐播放器、智能手机、平板电脑、笔记本等等构成了一个全方位的网络，大大填充了人们的休息甚至工作时间，更不用说车载导航仪等非移动电子设备了。许多人的日常生活实际上就是围绕微软、三星、苹果、高德这些Logo而展开。

如果说巴黎、米兰、纽约时装发布会展现了世界上最新的时尚潮流，那么在行业内各大企业的努力下，消费电子产品发布会往往凝结了这个星球上微电子工业与软件业最顶尖的科技、甚至最慷慨的艺术设计。“它的图形处理器运行速度是最快的！”“我们拥有一个超Retina屏幕！”“看看这张全景照片！这就是我们的镜头，让卡片机完全失去了存在的必要！”……不同于求新又求稳的国防科技，也不同于基础工业上的科技创新，手掌上的“高精尖”无疑最能吸引大众目光。对于很多人而言，只有在苹果、微软、谷歌或是小米的发布会上，那些图表、参数才会让他们有耐心看，“28纳米制程”“2M二级缓存”“14.8亿个晶体管”“HD-SMC双天线”……这些名词捧在手上时就不再显得那么枯燥。发布会是一个展示产品优势与科技创新的平台，也是一个直接关系企业形象的舞台，在这种场合下没有多少企业敢做虚假广告，所以，尽管吐槽对手与吹捧自己在所难免，但发布会上所介绍的产品参数与技术细节大多是值得信赖的——至少比大部分卖场里的销售员靠谱得多。科普工作从来都需要受众配合，而从这个意义上讲，每年的微软、苹果、诺基亚发布会，真该颁一个“科普教育事业促进奖”。

发布会一个常见的前缀是“全球首发”，这也是让不少国人熬夜的动力来源。虽然亚洲部分地区的产品发售总是会滞后几周甚至几个月，但实时目睹消费电子产品的全球首发，依然能给人一种“与世界同步”的感觉。在中国想感受全球顶尖科技，可以乘坐号称世界最先进的高铁，而更方便的做法是看一看手中的手机和平板电脑——它即使不是今年的顶尖科技，也肯定曾在一两年前的某个盛大的发布会上被某个大人物大肆称赞。这种与世界同步的快感，确实可以是一种诱惑。

以上给出了热切关注发布会的几条理由，但对于“熬夜追看发布会”的行为，最根本的原因是心理层面的：我是它的粉丝，就这么简单！

对于一个“手上有机，心中有爱”的粉丝而言，熬夜追看发布会是美妙的，比“雪夜闭门读禁书”的感觉还棒——虽然你的家人可能早早睡下，屏幕之外的空间都无比静谧，但你追的完全不是寂寞，而是心与心的同频跳动。不仅是新品新科技引发的激动，论坛

和微博上也到处都有同好们在联动，一起High一起吐槽。

追看发布会是一种粉丝向的行为，这种堪让数百万人“今夜无眠”的热闹（当然有不少本来就是夜行生物，只是把眼球焦点切换了一下而已，并不算很大的代价）足以说明部分消费电子产品厂商已经具备了大众的文化影响力。

一个成功的发布会所能起到的效果可能会超出预期，在大众保持一定关注度的同时，不少厂商也意识到了这种效应并围绕其展开活动——比如当一个供货链上游的厂商想从幕后走到前台时，发布会就成了头等被重视的事情。最典型的例子是今年3月份，高通在北京798艺术区召开的发布会，主要目的是宣布已上市的高通处理器Snapdragon的中文名字——“骁龙”。因为历史的原因，英特尔、奔腾曾经成为个人电脑的代名词而广为国人所知，于是其企业形象与宣传在东风助力下几乎是浑然天成，而现在高通就没这样的天然便宜可占了，虽然2012年中国市场销售超过1亿台智能手机，其中一半以上都使用了高通处理器，但消费者大多只认识“三星”“苹果”“联想”等Logo。在这场发布会上，高通不仅直接邀请微博网友参会，还请央视主持人串词，发布会上的演讲不仅用平实浅显的语言来描述处理器参数所能对应的个人用户的便捷，还提到林书豪等当月热门话题，在产品展示时更是别出心裁地将处理器芯片放在首饰盒里。它几乎不太像是一个上游芯片厂商的发布会，而是一场面向个人消费者的大型秀。一场发布会可以直接影响消费者心目中的品牌认知度，因此高通苦心经营出这样一个“非典型”发布会也不难理解。

厂商也许还面临着一个更直接也更现实的问题，以苹果为例，自2007年以来，每次发布会后之后股价下跌似乎快让他们习以为常了，其中2008年发布Macbook Air后甚至下跌5.5%，成了169.04美元。不过要知道，在iPhone初代刚发布的时候，苹果股价可是一口气跌了8.3%，所以今年iPhone 5发布之后，其股价先抑后扬倒令人啧啧称奇。发布会的表现当然直接关系到持股人对企业的信心，但具体过程怎样作用，也许是个让分析师们争论不休的话题，我们就看个乐，权当笑谈吧。



高调发布处理器的中文名“骁龙”，高通希望从幕后走向前台


将处理器放在首饰盒中发布，赚足了眼球

趣谈与噱头

发布会对于消费者与厂商都有着重要的意义，有时候，无论一款产品素质如何——甚至无论它是否已经正式出生——发布会的“势儿”都得造足了。2012年度造势造得最别出心裁的发布会，当属6月份的Google I/O 2012开发者年会。在发布了安卓4.1、平板电脑Nexus以及Google+等预料中的内容后，戴着不对称眼镜、一脸络腮胡子的谢尔盖·布林突然将现场视频投影的镜头转移到了一架直升机的机舱内，而直升机此时正在飞往发布会现场——旧金山Moscone会展中心的上空。机舱里的几位谷歌研发工程师打算跳伞下来，而他们的鼻梁上也架着一副与谢尔盖·布林脸上的仅有颜色区别的眼镜，经过一番对话后，会场投影视频变成了机舱内戴眼镜者的视角——他们鼻梁上的Google Glass开始进行第一人称直播了。接下来的时间里，发布会现场的观众透过智能眼镜的主视角目睹了几位工程师从机舱跳伞，降落到会场外的广场，坐上自行车一直骑到发布会舞台的全过程。

当然，如此酷炫的产品最后还是让人失望了——谢尔盖宣布Google Glass要到2013年才会发售，定价1500美元。而参加I/O开发者大会的观众可以进行现场预定。作为一款距离公开发售还比较远的产品，不介绍参数而是采用这种发布

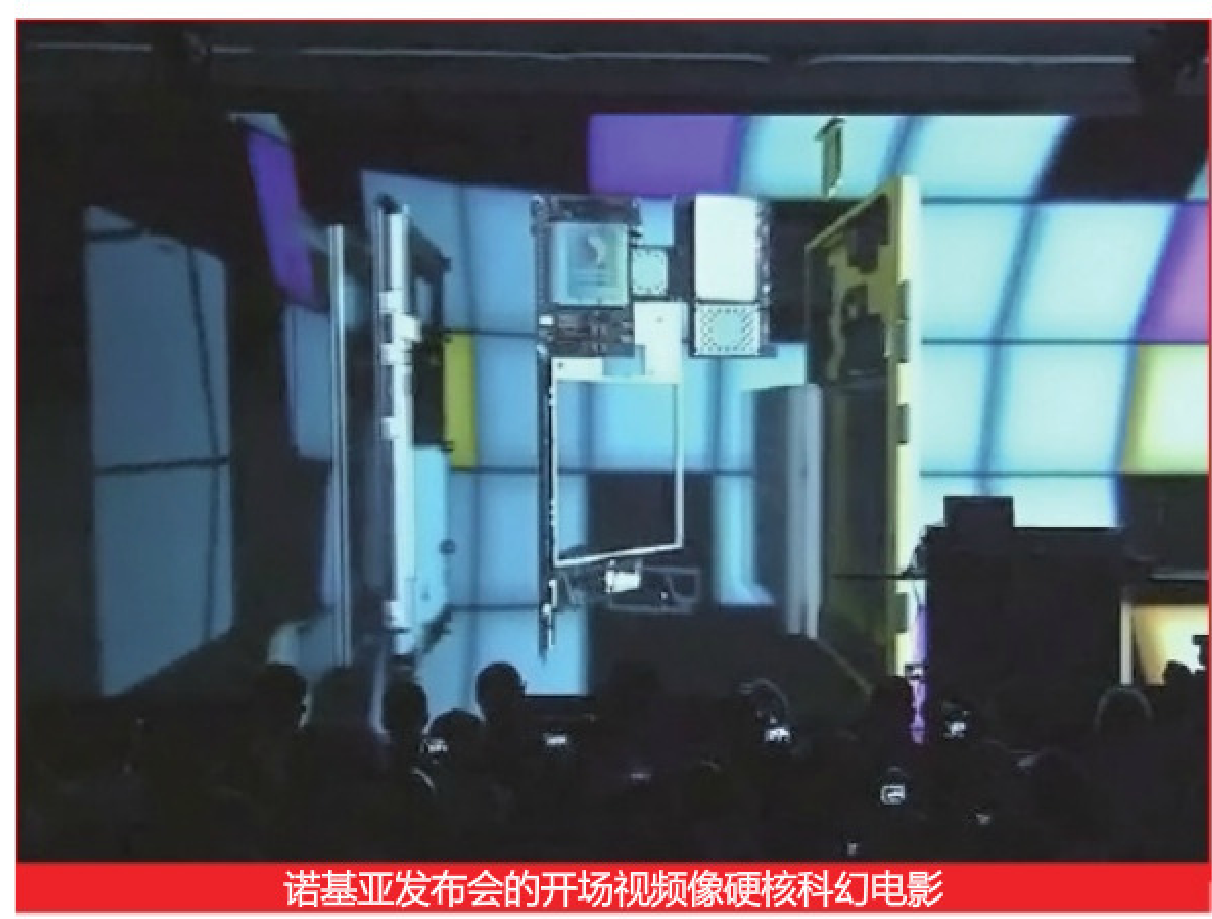




谷歌I/O 2012发布会上的压轴惊喜，使用Google Glass以主视角直播工程师们跳伞来到会场的全过程。这款智能眼镜至少要到明年才可能上市



今年苹果秋季发布会的开场视频，库克先大讲特讲他们的建筑……


诺基亚发布会的开场视频像硬核科幻电影

形式也许是最好的选择，从创意角度看，这个环节绝对是谷歌发布会上最大的一份惊喜。

在追看今年的发布会以后（无论熬夜还是不熬夜），很多网友都能发现，发布会大致都是这样一个流程：首先，播放一段开场视频，如果不够酷不够炫那是拿不出手的，诺基亚的开场视频有科技感却又毫不轻灵，像是在看好莱坞大制作的电影，小米2发布会则是从遥控飞机、遥控赛车、遥控艇开始，还透过天文望远镜拍月球，只有苹果在介绍他们在巴塞罗那新开的苹果专卖店（“苹果黑”吐槽说：真是可笑，这对于西班牙以外的人又有多大吸引力呢？）；放完视频后主持人开始上台感谢各界媒体、粉丝、上游供货商的支持，然后引用市场报告和媒体报道，回顾之前一个季度甚至一年所取得的辉煌成就；再然后就开始介绍产品的新技术和硬件参数，软件开发支持，以及应用商店的生态（在这一点上苹果最牛气冲天，小米2最强调憧憬），这个环节就非常考验主讲人的演讲甚至表演功力了；最后当然是公布售价、发售时间等相关信息。关于发售时间这个问题，苹果和诺基亚基本都是立刻或在一两周之内开始，而小米2发布会上则宣布是先发售600台工程样机，两个多月后才开始正式发售。不过关于这一条你得明白，也许等能买到Google Glass的时候，你也未必能轻易买到小米2——小米手机的“发布会”其实很超前，好在消费者似乎对此也已经见怪不怪。

对于非熬夜党来说，把握住这个流程环节，或许就能够很快地在70分钟甚至更长的发布会视频中快速跳到自己感兴趣的部分，这个流程已经形成惯例，或许在2013年的发布会中依然适用。在整个发布会中，消费者最感兴趣的往往是软硬件新技术部分，前面说到，这个环节非常考验主讲人的演讲甚至表演功力。这两年来，随着发布会越来越被重视，掌门人亲自出马做讲解也成为一项群众热捧的活动。已经逝去一年的乔布斯曾经做出的良好表率，给各大公司的掌门人平添了不少压力。谷歌虽然从没停止过对苹果的吐槽，但身为创始人之一的重量级大腕谢尔盖·布林还是会亲自上台主持Google Glass的前瞻发布，而在微软，鲍尔默则公开宣称：“不是每个 CEO 都声嘶力竭地做电视广告！”不过，就在他说这话的前几天，虽然不是CEO但亲力亲为在发布会上“声嘶力竭”的辛诺夫斯基已经宣布从微软离职，下面鲍尔默得找谁来“做电视广告”呢？用户可不好敷衍，他们都认脸的。

无论是否承认，由掌门人或至少差不多重量级的大腕人物来主持发布会，往往能起到更特别的作用——或者说至少更容易得到用户的期待，也许在大众心目中，这是一个“诚意”的问题？从这个角度看，国内的“雷布斯”还挺上路，今年的小米2发布会中，他一个人站在空旷的台上主持一个多小时而鲜有冷场，就冲这一条，笔者即使不用小米手机，也可能会在小米3发布时熬夜追看雷布斯的表现，这正是观掌门风采，品企业文化啊——哦忘了，追看国产发布会不用熬夜，比较有利于健康。



9月？10月？你要知道，对于大部分人来说，这毫无意义


“我们这儿的网络总是难以预测……”——当乔布斯遭遇尴尬

发布会是塑造明星化掌门的最佳舞台，而在很多消费者眼中，掌门当然直接代表企业形象。虽然同样追求“高精尖”，但个人消费电子产品当然不会像国防装备那么可靠，发布会上出点小状况也很正常。在2010年的iPhone 4发布会上，乔布斯介绍“视网膜屏”说：“相信我，一旦你用过Retina显示屏，你就再也回不去了。”这句话博得了满堂掌声，然后他取出一款iPhone 3G与iPhone 4并列，打开《纽约时报》网站看网页显示效果，10秒过去了，两款手机的页面还没打开，乔布斯镇定自若：“我们这儿的网络总是难以预测……”30秒过去了，iPhone 3G终于刷开了《纽约时报》的首页，而新的iPhone 4依然白茫茫一片，他开始轻声说：“如果你们有谁登陆了WiFi，登出的话就是对我最大的帮助……”到最后iPhone 4依然没有一点儿能刷开网页的迹象，乔布斯撑不住了，说：“我们还是来看看图片吧……”

今年6月微软在发布平板电脑Surface时，也遭遇了尴尬——辛诺夫斯基手持Surface侃侃而谈：“Surface的娱乐表现棒极了，打开浏览窗口，我们可以轻轻滑动……”但事实上他的手指下什么窗口都滑不动，他微微皱眉，坚持着继续讲下去：“真是个良好的体验……”缓冲几秒后，他重新操作电脑，画面依然定格，辛诺夫斯基只好说“等我几秒钟”并小跑着奔向展示台换了台备用机——微软平板电脑“不负众望”死机了，这是今年年中爆出的最为人“津津乐道”的发布会新闻之一，并确实严重影响了Surface带给消费者的第一印象。不知鲍尔默在黑脸之余会不会有一丝庆幸，还好不是我在抛头露面声嘶力竭地做电视广告！

创意与期待

发布会可以是这样一个有主题有口号，有特效有高潮，甚至有明星的舞台，它也越来越像一部大戏了。不过，我们肯定还遗漏了一些重要的东西没提——不然为什么某些精心准备的发布会并不一定能博得满堂彩，反而可能遭到用户的讽刺挖苦呢？

个人消费电子产品的市场是一个买方市场还是卖方市场？这似乎是个伪命题。直接关乎用户体验的产品，消费者的选择当然具有一定的指导意义，但自从21世纪苹果崛起以来，它虽然不大张旗鼓宣称“迎合消费者需求”，但却将用户体验做到了极致，而在此基础上苹果的一系列革命性设计，则被称为“创造需求”。

事情正在起变化。

雷军在小米2的发布会上反反复复振臂高呼：“让我们向无限的想象力致敬吧！”地球人都知道他喜欢向苹果、向乔布斯致敬。在小米2发布会后不到一个月，苹果召开秋季发布会，发布了包括了iPhone 5在内的多款新产品，这些产品激起的反响——只要你上网，你就肯定能知道。“更轻、更快、更薄……还有呢？我们不是在看奥林匹克运动会，我们是在看苹果发布会！”“可耻啊，想一想当年乔帮主给观众展示的iPhone 4外壳上的‘瑕疵’吧！”

客观地说，发布会前大量内容被提前泄露的意外事件，是使得今年这场发布会看起来显得了无新意的重要原因。iPhone 5在系列产品已经达到了一个高度时，仍然保持着较为丰富的渐进式升级，做到“更轻、更快、更薄”，殊为不易。但是，这不能掩盖苹果让用户——或者说让用户的想象力失望的事实。大家已经习惯了“苹果引导我们”，所以当iPhone 5没有革命只有改革时，就有人弃之如敝履，甚至视之如寇仇。“创造需求”并不是一件容易的事情，它一头连接着革命性的软硬件技术，而更重要的一头则是革命性的想象力。

这正是之前提到的“事情正在起变化”，个人消费电子行业正面临着一个从“用户提出需求”到“用户依赖厂商为用户提出需求”的现实，诸多矛盾围绕这个现实展开，iPhone 5全方位改进却遭遇各种吐槽和唱衰，用户不满而厂商委屈的原因或许正在于此。手机陀螺仪什么的都已经不新鲜了，没有创意，没有新“玩法”，用户们吐槽说就连上一作iPhone 4S好歹还有个AI——Siri呢。正所谓希望越大失落就越大，没有满足消费者对发布会“发布创意”的这种心理需求，由爱生恨也是寻常事，

只要产品过硬，举办一场优秀的发布会并不会很困难，但要是想出彩，那么就必然需要想象力与创意。苹果粉丝怀念的“iPhone 4外壳上的瑕疵”，那也正是乔布斯



“阻止我吧如果你们见过更新的！”在良好的保密条件下，乔布斯可以口吐“狂言”。但是今天苹果加工厂遍及世界，他们只能有效管束本土员工



就这么多？就这么多……

在主持发布会的生涯中堪称完美的表现（当然，得忽略那令人困扰的、难以预测的发布会场网络），当时，他举起手中的iPhone 4对大家说：“不知你们注意到没有，这里有一个凹陷……”然后他在大屏幕上开始展示：“其实不止这一处，这里也有，iPhone4外壳上一共有三处这样的凹陷……”就在观众席上一片寂静无声时，乔布斯说：“这也许是我们这个星球上最伟大的创意！”在观众一片不知所措中，他详细地讲解起了“边框当天线”的设计，两段不锈钢框架，一边负责蓝牙、WiFi和GPS信号的接收，另一边负责UMTS（通用移动通信系统）和GSM手机信号接收，而回过神来的观众则报以热烈的掌声。

为了这个设计，苹果付出了“天线门”的代价，用户握机姿势不规范就会干扰到信号，苹果事后不得不做出补偿措施。不过此时乔布斯那先声夺人、刺激观众想象力的发布会已经开完了，发布会已经取得了最佳效果。



微软1995年开发的Bob，与小米2推出的“自由桌面”概念基本一致。不过前者是微软已经放弃了的失败项目



除了无线充电，诺基亚发布会上戴手套演示Lumia触摸屏的场景也比较引人注意。这对于人们在冬天的户外使用手机带来了方便，但不知是否会增加误操作概率

在消费电子产品的发布会领域，乔布斯是绝对的大师，在发布第一代iPhone时，他说苹果要发布3个产品：“一个手机、一个触屏的iPod和一个互联网设备”，展示屏上3个图标不断切换，他再次重复了这句话，然后说“你们懂了吗？”恍然大悟的在场观众随即开始热烈鼓掌。他是那种无论好牌烂牌都能制造出人意表效果的发布会主持人。

道理就是这么简单，不妨重复一遍：想办一个出彩的发布会，你就得有想象力和创意，否则你即使拿出全球最快的处理器出来，也只能做一个优秀的发布会——除非你能将这种高性能用一场充满想象力的方式展现出来。将Google Glass交到一个缺乏想象力的发布会策划者手中，它可能就是个移动摄像头，或是挂在眉毛上的眼镜型智能手机，而全程直播跳伞就是个令人称赞的“鬼点子”。

今年诺基亚发布会展示的无线充电技术，虽然结合充电底座实际表现起来颇有些平淡无奇，没什么视觉冲击力，但“无线充电”4个字就已足够刺激人的想象力，并引起一群坚信“诺记必能绝地反击”的粉丝熬夜观看。小米2的发布会上，雷军展示了“自由桌面”这个概念，虽然很快有人指出，类似的设计创意早在1995年的微软“Bob”中就出现，而且实际上还被微软在Windows 98发布前抛弃，但其发布会上展示的视频可谓充满想象力，现实与虚拟之间的无缝切换成功调动了观众的热情。不同的时代或许会有不同的需要，将接近20年前的旧酒放到移动平台这个新瓶中来，也着实需要一点想象力。并非所有的设计创意都是有用的，比如个人设备上的“画中画”技术，但对于一场发布会来说，够酷，够炫，能够调动起观众的情绪，能出乎观众的意料，满足大家的想象力需求，那么他们也许就会毫不吝惜地大声喝彩。

从“新品发布会”到“大众期待的创意发布会”，软件及消费电子产品的发布会可能会具备越来越多的内涵，而企业则需要把握好用户们心理上的新需求，才能更好地博得满堂彩，为产品发售开一个好头。对于粉丝甚至普通消费者而言，诸多发布会能展示全球最顶尖的科技与艺术设计，甚至还有非凡的想象力，追看发布会完全可以是一种高雅有情趣、文艺却又积极向上的活动嘛！唯一要注意的是记得注意健康，补足睡眠，晚看几个小时也不会Out，量力而行吧，2013年我们还有很多发布会可以期待！P



PDF新世界

■策划 本刊编辑部

PDF的历史最早可追溯到1991年，在20多年的风风雨雨中其标准不断进化。大到商业化出版，小到电子书阅读，PDF文档早已悄无声息地融入了我们的工作与生活。然而实际上绝大部分用户，都是将其当作“照片”来使用——打开然后关闭，顶多只是在上面添加书签，相关软件的各方面功能也无法与微软Office媲美。难道PDF软件真的就没有更加强大和实用的功能吗？各种PDF工具又是如何百花齐放解决特殊需求？PDF文档对于便携设备领域又带来了怎样新的体验？——欢迎进入PDF的世界！

导读

探索新一代 Adobe Acrobat XI



■北京 爱丽丝·公主

导言：众所周知，PDF文档的使用非常广泛，但绝大部分用户都是将其当作“图像”来使用，常用的操作只有“打开”和“关闭”，顶多只是在上面进行简单批注。为什么人们不习惯于对PDF进行编辑呢？一方面是因为以往的PDF文档似乎只作为“最终的分发成品”而存在；而另一方面，也是因为PDF编辑和阅读工具并没有提供相关的功能。那么PDF文档应当怎样来使用？Adobe最新发布的Acrobat XI会给你一个颠覆性的答案！假如你曾经有编辑PDF文档的需求，那么当你见到这款新软件时，一定会产生强烈地将其装入自己电脑中的冲动。

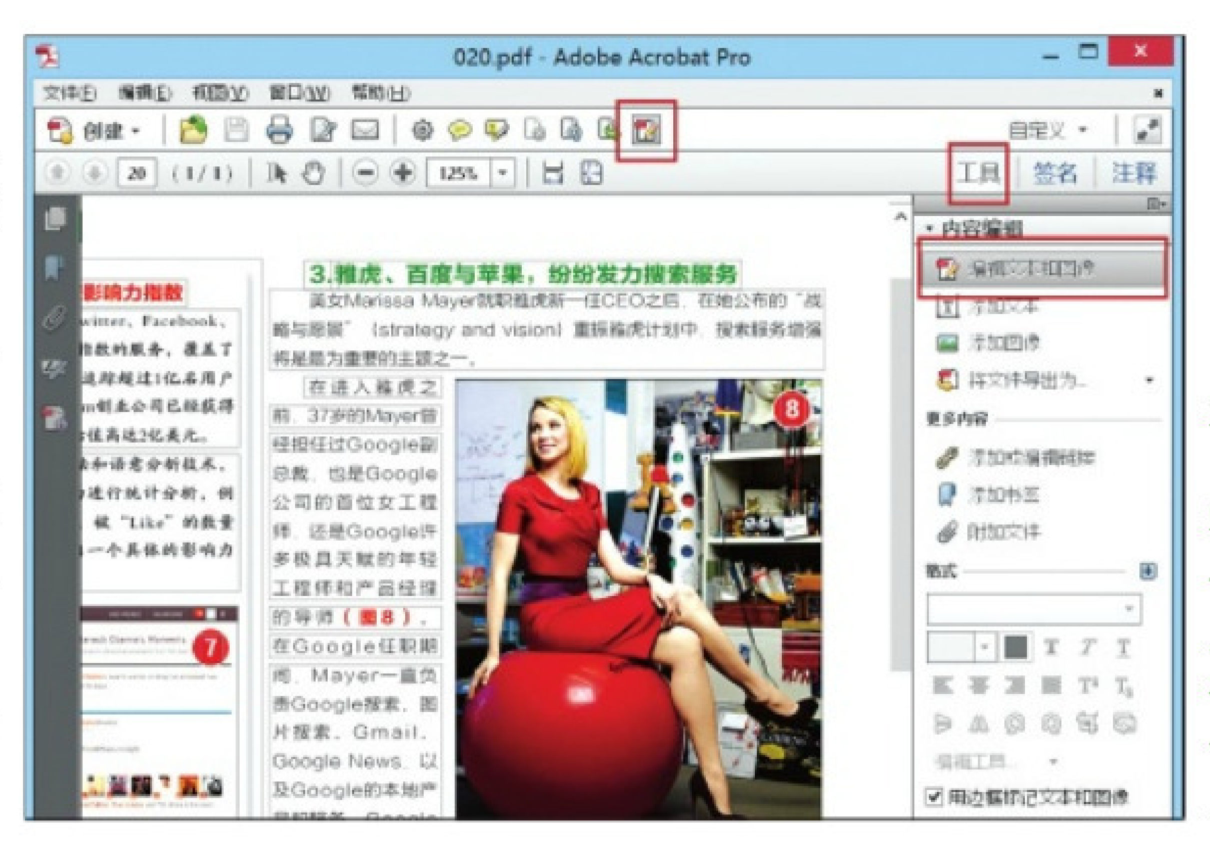
Adobe的Acrobat软件一直是编辑PDF文档最有力的工具，但是在XI版本之前，它的功能极其有限。在Acrobat 5的时代，如果想修改一个文字，该PDF文档必须已嵌入了该文字的字体（即文档中必须有这个字），否则即使你的电脑中装了该字体也完全无用；到Acrobat X之后情况好了很多，无需再对字体备感困惑，但编辑功能依然孱弱，当你在文档中增删了文字，会发现排版上出现了非常难看的效果——因为程序会以“行”为单位处理文字编辑，最终的效果只会体现在行上，而不会对整个段落进行调整。作为PDF文档“最好”的编辑器，Acrobat的功能尚且如此简单，这也难怪广大用户只是将PDF当作一种可简单传输的文件格式了。然而面对巨大的办公文档市场，PDF最有力的支持者Adobe是否对于其需求完全视而不见？

2012年10月11日，Adobe公司正式在中国推出新一代Adobe Acrobat XI软件，增强了对PDF文档的编辑，加入了对Microsoft PowerPoint的转换功能，进一步无缝整合Microsoft Office与SharePoint。Acrobat XI的华丽转身有力地回应了当今PDF文档处理的市场需求，给予了用户完全不同的回答——PDF就应该这样用！

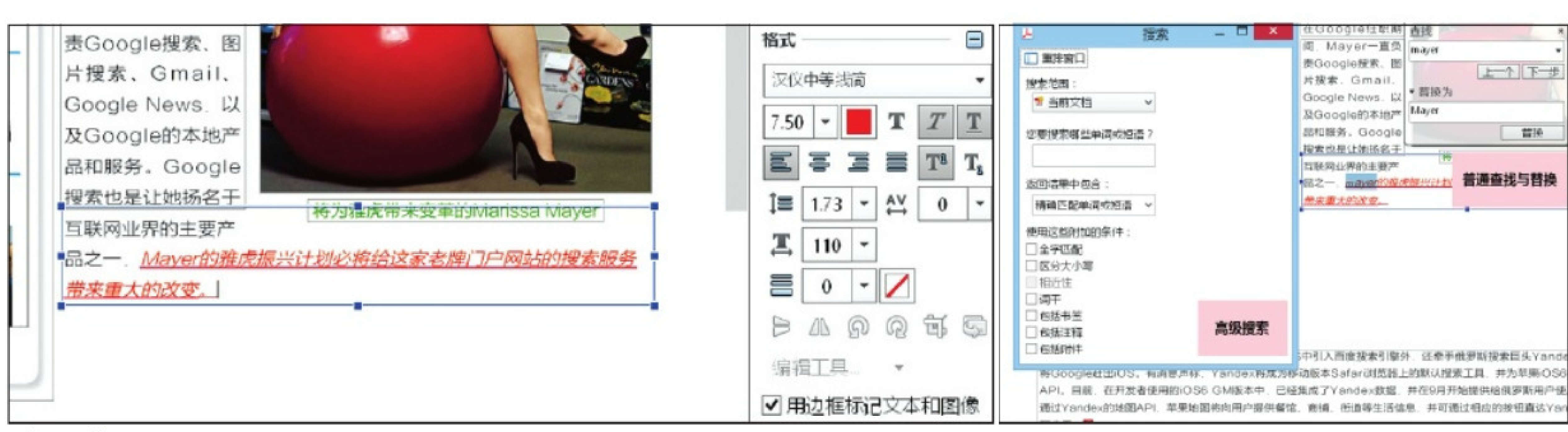
Acrobat XI特色功能

1. PDF编辑器

新版Acrobat XI的最大亮点是可以更全面地编辑PDF源文件，从而彻底抛弃原来的制作工具（例如Microsoft Word或Adobe InDesign等生产软件）。对于出版业和经常要与PDF文档打交道的相关工作者来说，无疑会为之欣喜若狂，文字编辑者可以大量减少与排版人员在订正版面错误问题上的沟通成本，随时可以利用Acrobat XI的文档编辑功能进行少量修改，从而简化流程步骤，提高工作效率。



左：在Acrobat XI主界面的右上方单击“工具”窗格打开“内容编辑”面板，然后单击“编辑文本和图像”工具。此时软件会将所有可编辑的内容用框线包围起来，点击便可立即修改



“格式”工具栏可以添加、删除或编辑文本，调整文本框的位置、大小。在选择文本框后，能更改文字的字体、字号、颜色、对齐方式和上下标，单击右侧的“+”展开更多功能，可调整行间距、字符间距、水平缩放和描边宽度等选项

高级搜索功能可以对当前文档或多个PDF文件进行全面搜素，搜索内容还包括书签、注释和附件等特殊项目。普通查找与替换工具相对简单，无法区分英文大小写，也未提供一键替换等功能



在编辑文字时，如果系统中没有安装相应的字体，软件会提示原始字体不可用或无法编辑，此时可根据提示找到缺失的字体名称，安装后重启软件即可正常编辑

Acrobat XI可对图像内容进行编辑，支持移动、调整大小、翻转、裁剪和替换图像，如果无法满足需要，可以点选下方的“编辑工具”启用外部处理软件，如Adobe Photohop或Microsoft画图等

新版Acrobat可以根据文本框大小自动重排版，但对于原有文档中的内容，在调整文本框以后，有时会发生文字无法对齐的情况

2. 从PDF文件中导出

Adobe Acrobat非常注重与Microsoft Office文档的相互转换与兼容，最新版本新增支持对PPTX幻灯片文档的转换（仅限Acrobat XI Pro版本），可将PDF幻灯片另存为可用于编辑的Microsoft PowerPoint演示文稿，无须手动复制内容以及二次编辑，轻松在各种专业文档间相互协作。此外，新版Acrobat还增强了将PDF文件转换为Excel、Word和HTML文件的性能。



左：将PDF文件转换为PowerPoint文档时，可以点击主界面右侧的“工具→内容编辑→将文件导出为...”，然后选择“Microsoft PowerPoint演示文稿”。比较转换前后的内容（左侧为原PDF，右侧为PPTX文档），发现整体布局基本保持一致，只是某些艺术字、表格和排版稍有出入

左下：如果只需要PDF文档中的部分信息，可以首先用选择工具将内容高亮，然后点击右键选择“将选定项目导出为...”，之后挑选合适的文档类型即可。此外还可以直接通过包含格式的复制与粘贴操作来完成以上步骤

右下：比较转换前后的表格（左侧为原PDF，右侧为XLSX文档），Acrobat可以智能地识别表格布局、颜色和内容，直接生成Excel专业文档，虽然字体、格式等还有些出入，但稍加调整即可较好地还原

配置一

配件类型	型号	参考价格（元）
准系统	浩鑫SX79R5	4599
CPU	酷睿i7-3930K（盒装）	3800
内存	G.SKILL RipjawsX DDR3 1600 8G（4GB×2）	270
显示卡	技嘉GV-N670OC-2GD	2800
硬盘	希捷2TB 7200转 64MB 双碟	690
固态硬盘	三星830 128G SSD	650
散热器	准系统自带	/
光驱	无	/
机箱	准系统自带	/
电源	准系统自带	/
键盘	樱桃G80-3000 黑轴	650
鼠标	罗技G9X	500
显示器	戴尔U2412M	1850
总价		15809

复制时包含格式(F) Ctrl+C
将选定项目导出为(X)...
拍快照(A)

…DK，可达到…极致的处理性能，技嘉GV-N670OC-2GD能够在1080p分

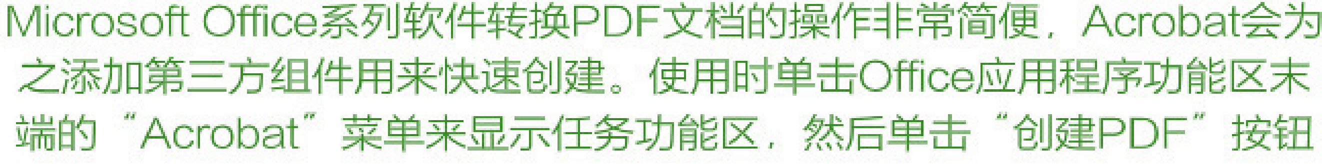
配件类型	型号	参考价格（元）
准系统	浩鑫SX79R5	4599
CPU	酷睿i7-3930K（盒装）	3800
内存	G.SKILL RipjawsX DDR3 1600 8G（4GB×2）	270
显示卡	技嘉GV-N670OC-2GD	2800
硬盘	希捷2TB 7200转 64MB 双碟	690
固态硬盘	三星830 128G SSD	650
散热器	准系统自带	/
光驱	无	/
机箱	准系统自带	/
电源	准系统自带	/
键盘	樱桃G80-3000 黑轴	650
鼠标	罗技G9X	500
显示器	戴尔U2412M	1850
总价		15809

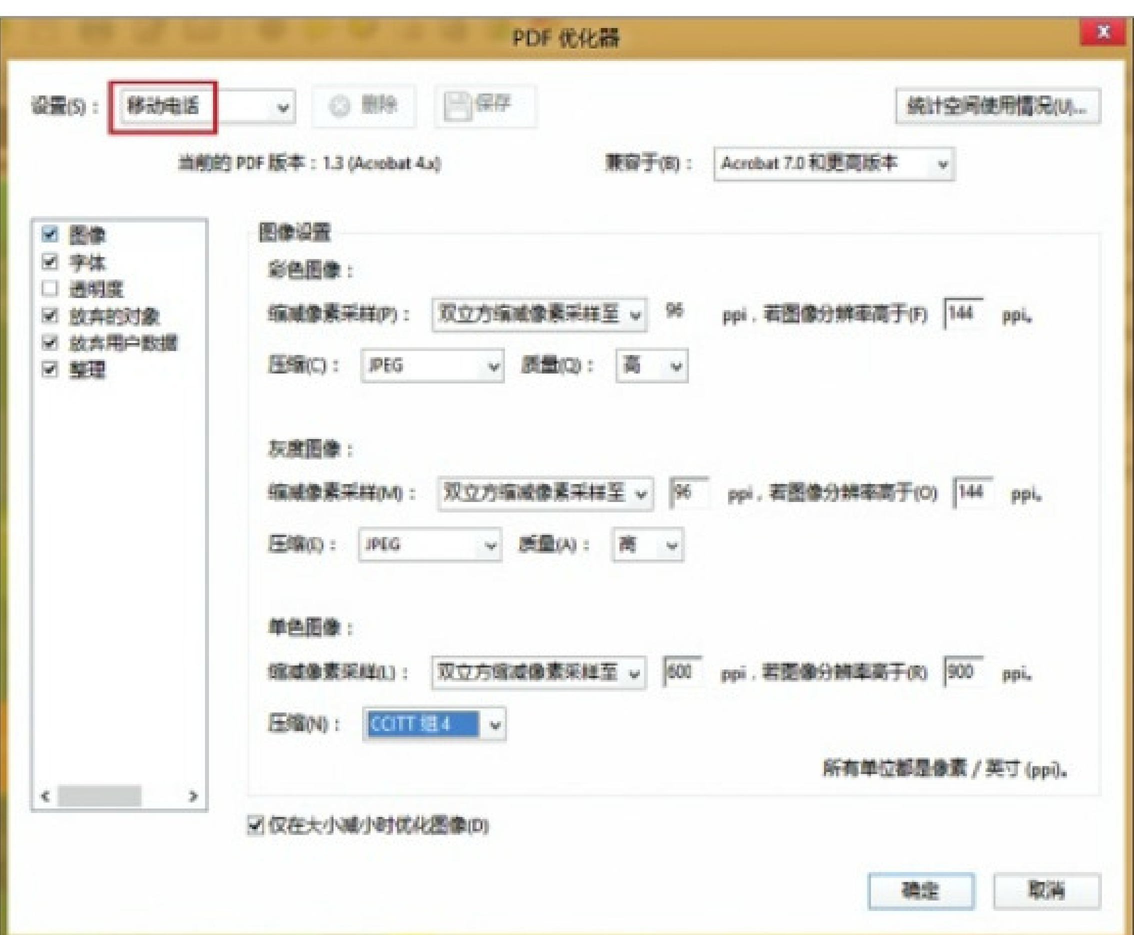
配件类型	型号	参考价格（元）
准系统	浩鑫SX79R5	4599
CPU	酷睿i7-3930K（盒装）	3800
内存	G.SKILL RipjawsX DDR3 1600 8G（4GB×2）	270
显示卡	技嘉GV-N670OC-2GD	2800
硬盘	希捷2TB 7200转 64MB 双碟	690
固态硬盘	三星830 128G SSD	650
散热器	准系统自带	/
光驱	无	/
机箱	准系统自带	/
电源	准系统自带	/
键盘	樱桃G80-3000 黑轴	650
鼠标	罗技G9X	500
显示器	戴尔U2412M	1850
总价		15809

3. 创建PDF文件

在Acrobat XI中，创建PDF文档的方式非常丰富，可以通过单一文件（支持TXT、GIF、PNG、JPG、PS、TIF、XPS、3D文件以及各种多媒体格式等）、扫描仪、网页和剪贴板等多种途径创建。新版本主要对Microsoft Word、Excel、PowerPoint以及HTML页面转换为PDF功能进行了改进。




Microsoft Office系列软件转换PDF文档的操作非常简便，Acrobat会为之添加第三方组件用来快速创建。使用时单击Office应用程序功能区末端的“Acrobat”菜单来显示任务功能区，然后单击“创建PDF”按钮



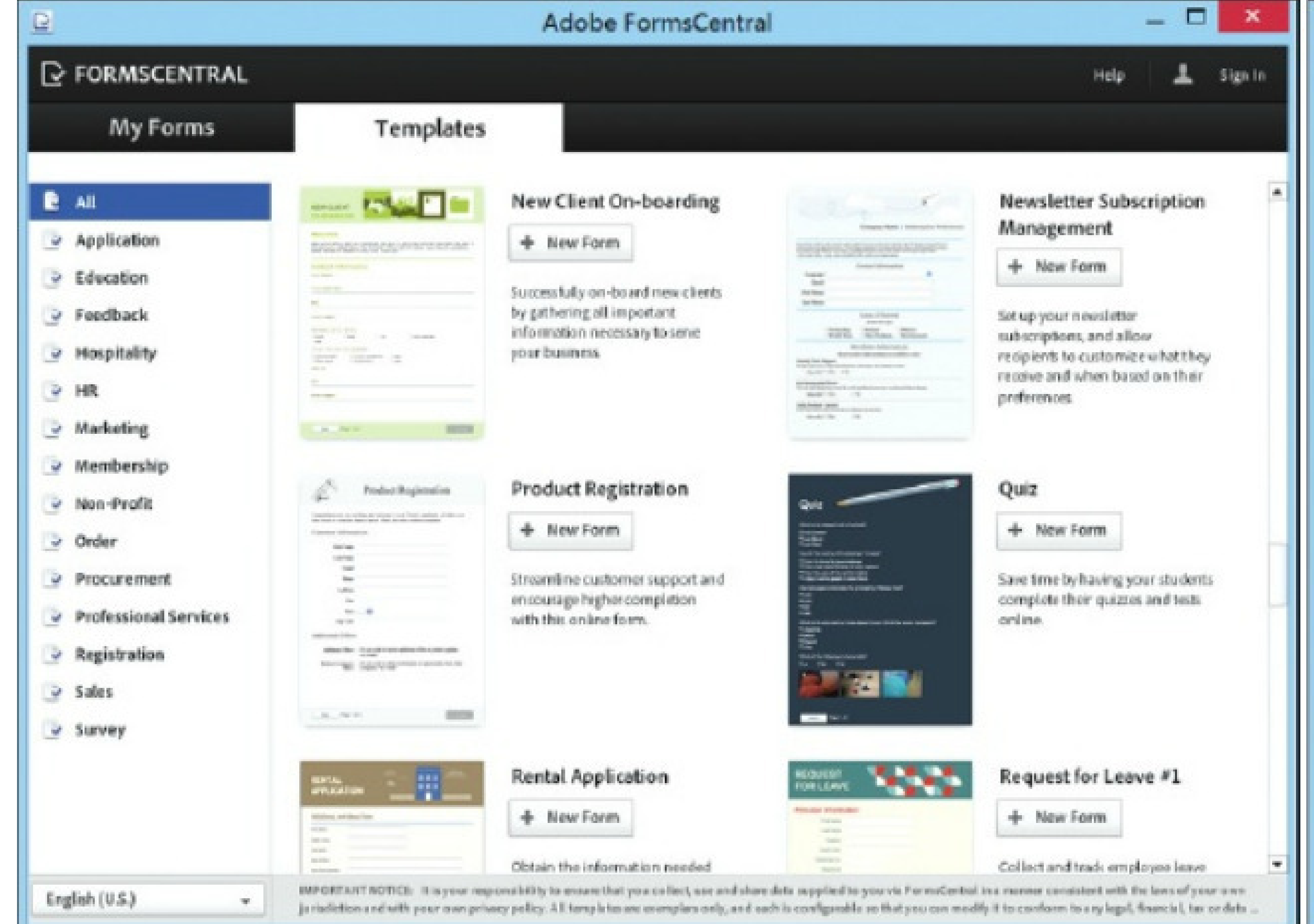
Acrobat可以创建适用于移动设备的PDF文件，并为其专门进行优化，实现跨操作系统（包括iOS、Android、Windows Phone或QNX）阅读这些文件，转换时选择“文件→另存为其它→优化的PDF→设置→移动”即可



Acrobat XI将为Internet Explorer、Chrome和Firefox添加外部插件，从而可一键捕获网页中的内容作为PDF文件，其中的链接、布局和格式将保持不变。例如在Internet Explorer中单击浏览器窗口上方的“转换”按钮，选择“将网页转换为Adobe PDF”，稍等片刻，整个网页将自动生成PDF文档



比较转换前后的网页内容（左侧为原网页，右侧为PDF文档），Acrobat可以较好地将文字、图片、超级链接、版式和布局等内容转化为PDF格式。测试时，个别底纹和输入框等还存在缺失或转换不理想，但整体来说已经相当出色



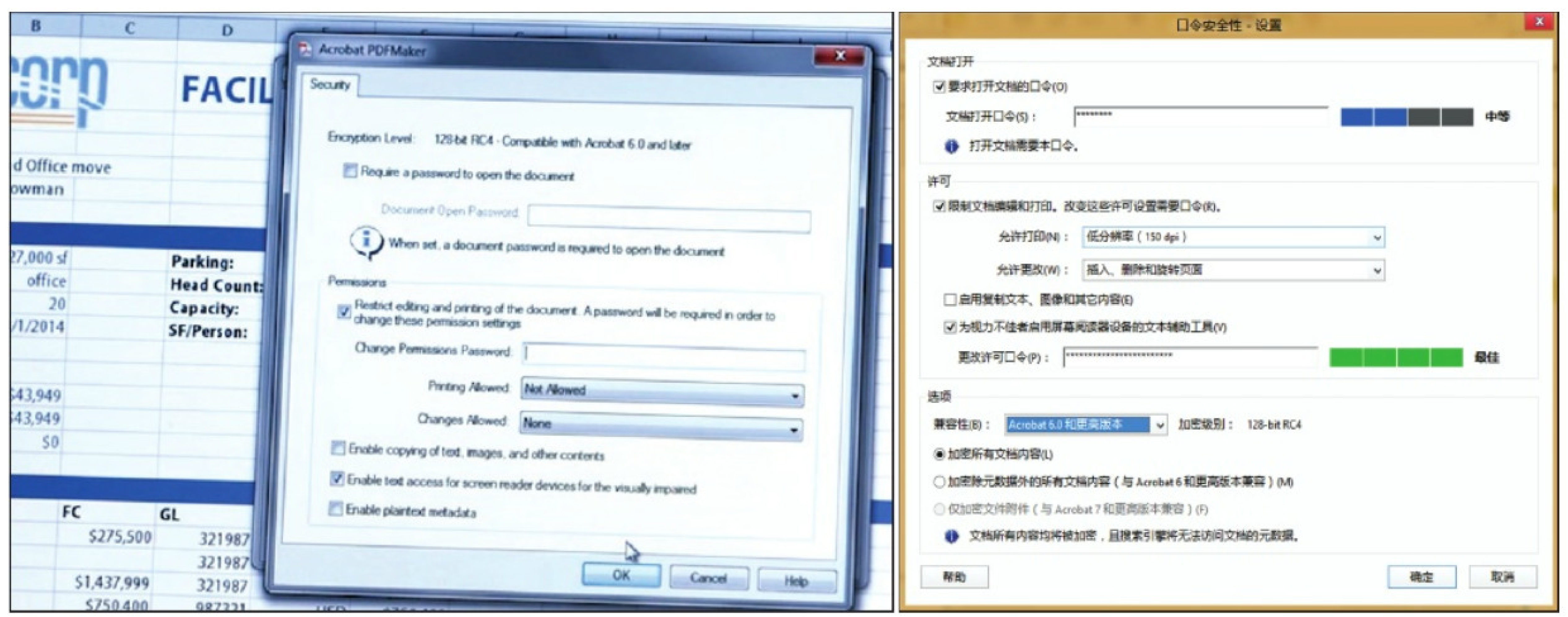
Acrobat拥有众多的模板，方便创建用于网络的专业表格，包括各种调查和反馈表等，同时还配备了强大的数据分析相关工具，消费者使用智能手机、平板设备和笔记本电脑就可以完成网络问卷调查



Acrobat能够将多个不同类型的文件合并在一份PDF文件中，软件会将它们按序排列并可自由拖动来调整先后顺序。合并前可查看每个文件的缩略图与所占页码，所有内容一目了然

4. 保护PDF文件

Acrobat XI可以让文档安全变得更为简单，只需简单设置一下，即可防止他人打开、打印、注释PDF以及向PDF中添加页面。此外还可以使用PDF口令或证书ID来控制访问，或创建自定义的安全策略以帮助所有人更加一致地应用PDF口令和许可。



在使用Microsoft Office系列软件时，Acrobat可以帮助用户轻松保护其PDF安全。操作时在Word、Excel、Outlook 或PowerPoint界面中使用Acrobat组件来创建PDF，在保存对话框中勾选下方的“保护PDF”，然后在弹出的页面中设置密码即可

用户可以对PDF文档设置口令来限制编辑。选择主菜单“文件→属性→安全性”，将“安全性方法”设置为“口令安全性”，然后就可以添加文档打开口令、限制打印分辨率、允许更改的内容和加密内容等

5. 简化审阅与审批

Adobe Acrobat在批注和审阅等相关方面保持了其强大的特性，审阅者可以使用全套的注释工具来标记PDF文档，这些工具主要包括两类：

· 批注工具

基于文本的工具（添加附注、使用高亮、插入文本、替换文本、加入下划线以及向文本添加附注）来进行共享反馈，此外还可将任意格式的文件附加到PDF文件、通过系统麦克风录制音频反馈或使用数字版本的图章，包括“已批准”“机密”和“草稿”，或创建自己的全新图章。

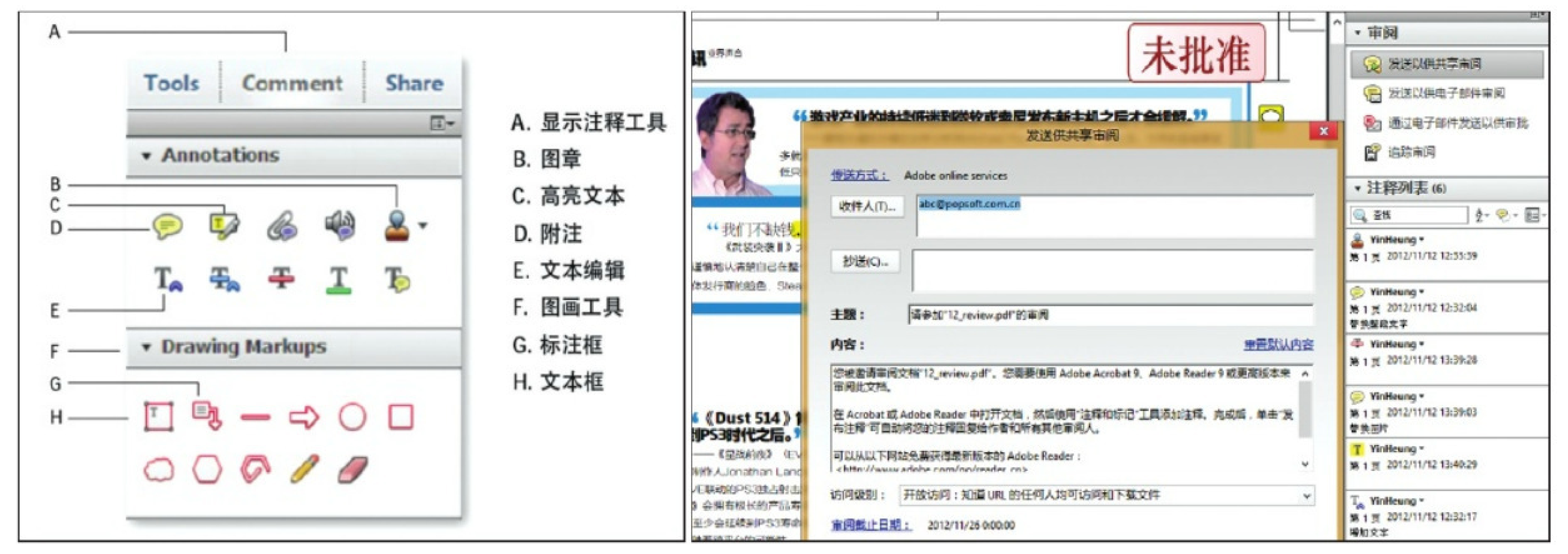
· 图画标记

用直观易用的形状强调页面上的某些区域，使用可见的文本框代替闭合的弹出式附注。铅笔和橡皮擦工具可以充分表达出任何想法，同时配合标注工具用来指定注释的区域。

审批完成的文档可以很方便地与他人进行共享，让所有人都可以查看对方的反馈并以此作为依据，减少电子邮件和会议的数量，从而节省了时间。Acrobat XI提供了两种收集注释的方式：

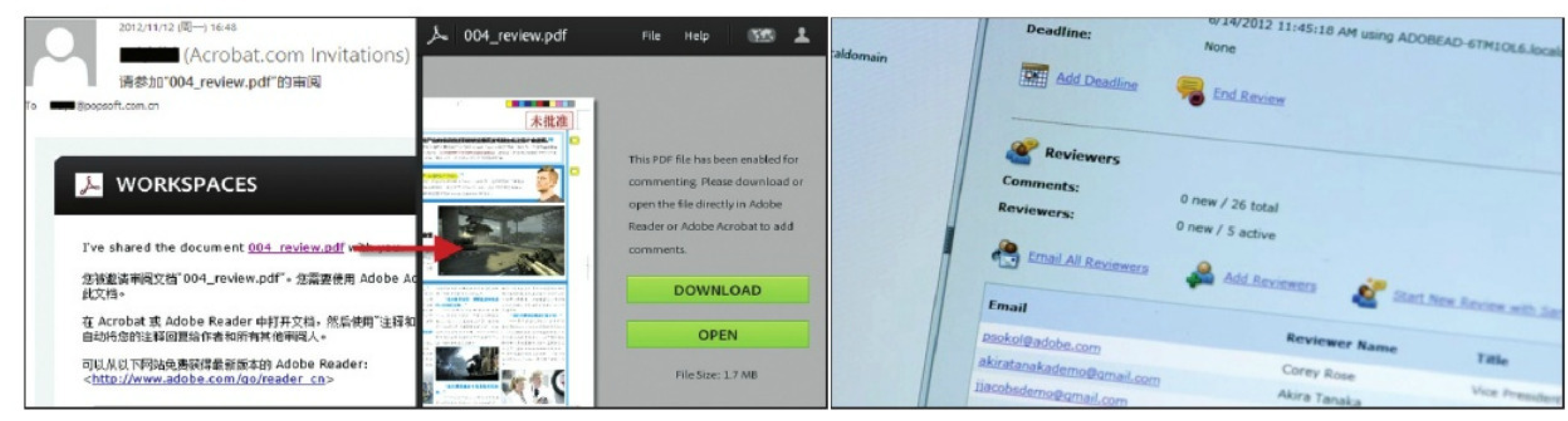
如果选择“通过Acrobat.com自动下载并跟踪注释”，则会提示用现有的Adobe ID账户来登陆。

如果选择“在我自己的内部服务器上自动收集注释”，则要提供网络文件夹路径、SharePoint工作区或Web服务器文件夹的URL。



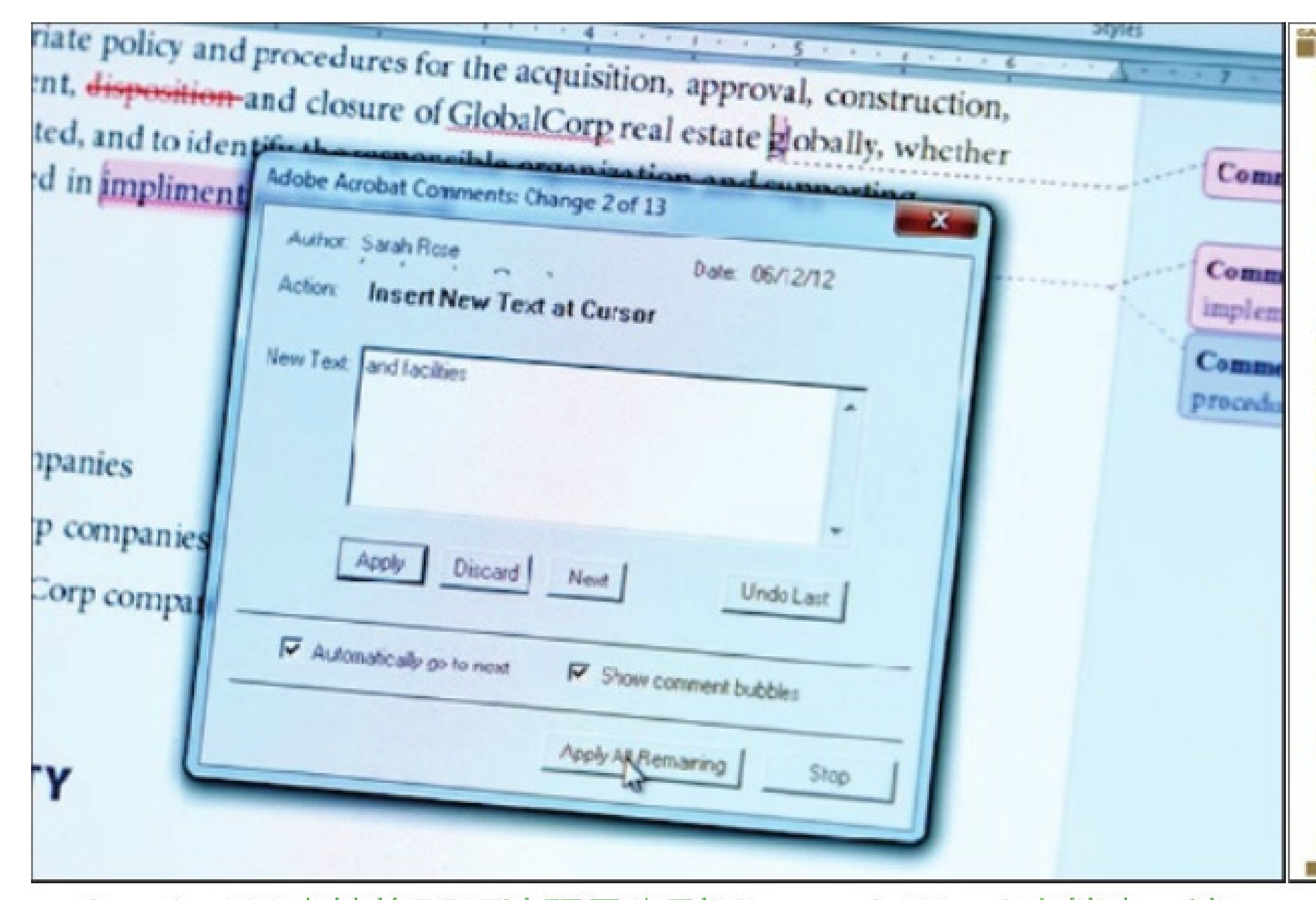
在Acrobat中对文档进行注释非常简单，首先在软件主界面右上方单击“注释”窗格，然后打开“批注”面板或“图画标记”面板，之后选择某个注释工具并在页面上进行批注

共享审阅的文档时，首先在主界面右侧选择“注释→审阅→发送以供共享审阅”，然后在下拉列表中选择如何收集注释。之后输入审阅人的电子邮件地址，键入一封简短的邮件。选取一个审阅截止日期后单击“发送”



所有审阅人将收到一封邮件，其中包含的链接会指向该文件和有关如何发布其注释的说明。受邀请人需要使用Adobe Acrobat 9、Adobe Reader 9或更高版本来审阅此文档。具体操作为在Acrobat或Adobe Reader中打开文档，然后使用"注释和标记"工具添加注释，完成后单击"发布注释"可自动将注释回复给作者和所有其他审阅人

使用追踪器工具可以监视共享审阅的状态、发送更新和邮件提醒以及邀请其他审阅人，还可添加和更改截止日期、结束或删除审阅。在"注释"中打开"审阅→追踪审阅"并在左侧单击审阅的文件名，此时会显示参与审阅的人员以及他们发布了多少个注释。在审阅结尾，选择"文件→另存为存档副本"，副本便不再连接到共享审阅，从而可编辑所有注释



Acrobat XI支持将PDF注释导出到Microsoft Word 文档中，这样就不必在应用程序之间进行切换来更新每一份文件。打开"注释→注释列表→选项→导出到Word"，随后将进入"从Adobe Acrobat导入注释"向导，选择导入注释的类型并单击"确定"，之后在Word中先开启"修订"，然后再将注释导入到Word即可



Acrobat可以完成比较两个版本PDF文件的繁重工作，找出它们的不同之处，之后会提供所有更改的详细报告，包括文本、字体、图像甚至演示文稿中页面的不同顺序。使用时选择主菜单的"视图→比较文档"，然后选择要比较的PDF文件，单击"确定"后生成报告，所有不同的内容会一目了然地在界面中显示

Adobe Acrobat应用实例

Acrobat XI的特色功能远不止上面所介绍的内容，它在一些诸如查看、阅读和打印PDF文件等基础功能方面也非常出色。下面笔者简单介绍两则Adobe Acrobat软件的日常应用实例，从中一窥其强大而专业的软件能力。

1. 文字识别

Adobe Acrobat的文字识别功能（即Optical Character Recognition，光学字符识别）一直深受大家的青睐，网络上分享的各种扫描版PDF只要清晰度尚可，几乎都可以很好地进行识别。此外，Acrobat的OCR功能还可以把扫描得歪歪扭扭的书籍页面自动矫正过来。



OCR功能的使用非常简单，在主界面右侧选择"工具→文本识别→在文本文件中"，随后会开启识别文本功能



Acrobat提供了3种PDF输出样式，采用"可搜索的图像（精确）"方式就可以很好地对图片进行文字识别

②身体左右转动时，百会上顶（百会：属督脉穴，在后发际上七寸，约当两侧耳廓尖连线之中点）（图9），两肩下沉。
③左手或右手上摆时吸气，下落时呼气。
2. 托梁换柱
①两脚不动，两腿伸直，身体左转不超过45度；同时两臂内旋，两掌分别向左右摆至与脐平，两臂自然伸直；眼向左前方平视（图10）。
②身体右转，右脚尖稍外摆；同时右臂外旋，右掌稍向上摆起收于右腰侧，掌心朝上；左臂外旋，左掌向上摆至面部左前方，掌心斜朝上；眼看左掌
· 23 ·

识别之后的PDF文件就可以随意复制文字

2. 注释小结

Adobe Acrobat中的“注释列表”会显示PDF中所有的注释，并且它还提供了一系列常用工具，例如按不同方式排序、筛选和查找，每个单独的注释都可以删除、回复、设置状态（接受、取消、完成或拒绝）以及自定义注释属性。“注释小结”是取得与PDF相关的全部注释纲要的便利方法，当进行小结注释时，可以新建可打印注释的PDF，或者直接打印小结。





左上：用户可以设置小结的布局、纸张和字体大小以及应用范围

右上：图为在分开的页面上并排显示文档和包含连接线条的注释，这种布局会将文档和注释分开在两页中，能够较清晰地查看原文。或者可以选择在单张页面上显示文档和包含连接线条的注释，文档和注释会包含在一页之内

左：图为在分开的页面上并排显示文档和包含序号的注释，这种布局会将每个注释按顺序标号，并会分开打印文档和注释内容

附：Adobe Acrobat XI各版本功能比较

	Adobe Reader XI	Acrobat XI Standard	Acrobat XI Pro
阅读 PDF 文件			
查看、搜索和打印 PDF 文件	●	●	●
创建 PDF 文件			
改进功能 使用 Acrobat 任务功能区，从常用 Microsoft Office 应用程序或 Web 浏览器创建和发送交互式 PDF 文件	–	●	●
将纸质文档扫描到 PDF 并自动创建可搜索的文本	–	●	●
新增功能 使用“针对 Web 和移动设备优化”功能，增强移动用户的 PDF 阅读体验	–	–	●
将 PDF 转换为其他格式			
新增功能 将 PDF 文件转换为 Microsoft PowerPoint 文件	–	●	●
改进功能 将 PDF 文件转换为 HTML 网页	–	●	●
编辑 PDF 文件			
新增功能 直观地编辑 PDF 文档。轻松修改文本或图像，或通过简单的单击和拖动操作，重排页面上的段落	–	●	●
新增功能 只需一个步骤即可查找和替换整个 PDF 文件中的文本	–	●	●
将多个文件合并为 PDF			
改进功能 将多个文档组合为一个 PDF 文件，包括电子表格、电子邮件、扫描文档和照片	–	●	●
改进功能 将多种内容类型组合成一个完美的 PDF 包	–	–	●
插入音频、Adobe Flash® Player 兼容视频和交互式媒体，以便在Adobe Reader 中直接播放	–	–	●
创建 PDF 和 Web 表单			
通过直接在页面上键入内容或单击可填写的表单域进行选择，填写PDF 表单	●	●	●
将现有表单转换为可填写的 PDF。通过 Microsoft SharePoint、网络文件夹收集数据	–	●	●
审阅 PDF 文档			
使用一整套注释工具来批注文档，包括便笺、突出显示、线条、形状和图章	●	●	●
管理共享审阅，在一个 PDF 中收集所有人的反馈、让审阅者在其他人注释的基础上进行审阅	–	●	●
比较和突出显示两个版本的 PDF 之间的差异	–	–	●
保护 PDF 文件			
新增功能 使用 Acrobat 或常用 Microsoft Office 应用程序时，快速为PDF 添加编辑和复制限制	–	●	●
标记说明：●包含全部功能　– 没有此项功能			

摆脱PC的束缚
9款移动PDF阅读软件评测



□贵州 冰河洗剑

随着智能手机和平板电脑等移动设备的大面积普及，“去PC化”已经从电脑厂商波及到普通的消费电子用户。阅读、视听、收发资料以及简单的移动办公，如今都可以通过移动设备来实现。PDF作为一种跨平台的标准文件格式，具有许多其他电子文档无法相比的优点。对于普通读者而言，用PDF制作的电子书具有纸版书的质感和阅读效果，可以逼真地展现原书的原貌。那么在移动平台上，PDF能否获得与PC平台同样的优秀阅读体验？在编辑与其他功能方面又有怎样的创新之处？

移动测试平台介绍

目前主流的移动平台以iOS和Android系统为主，其各自的软件商店都有许多功能非常强大的PDF阅读与编辑软件。由于PDF文档本身在排版上的一些限制，小屏手机难有较好的阅读效果，因此通常都会对大屏幕智能手机和平板设备有不错的支持，所以本次评测笔者按平台分别选择了一款iOS和Android系统的平板电脑作为测试设备。

Android平台：台电Teclast A10t（9.7英寸）
系统版本：Android 4.0.3（已Root）

iOS平台：苹果iPad 2（R2版，9.7英寸）
系统版本：iOS 5.1.1（已越狱）

参评软件简介

在本次测试中，笔者分别挑选了Android与iOS平台共9款较为流行的PDF阅读与编辑软件，分别进行各项功能的对比测试。其中Adobe Reader、Foxit Reader和ezPDF Reader都有Android和iOS平台的客户端，此外又在两个平台下加入了总共6款不同的PDF应用参与测试，力求全面反映移动平台上的PDF阅读与编辑能力。

参评软件列表

iOS平台	软件名称	Adobe Reader	Foxit Reader	ezPDF Reader	iAnnotate PDF	PDF Reader Pro	PDF Expert
	软件版本	v10.4	v2.1	v1.92	v2.3.1	v2.8.2	v4.3.10521
Android平台	软件名称	Adobe Reader	Foxit Reader	ezPDF Reader	RepliGo PDF Reader	智器PDF	BeamReader PDF Viewer
	软件版本	v10.4	v1.1	v2.0	v4.1.1	v7.1	v1.2.0

1. PDF首选——Adobe Reader

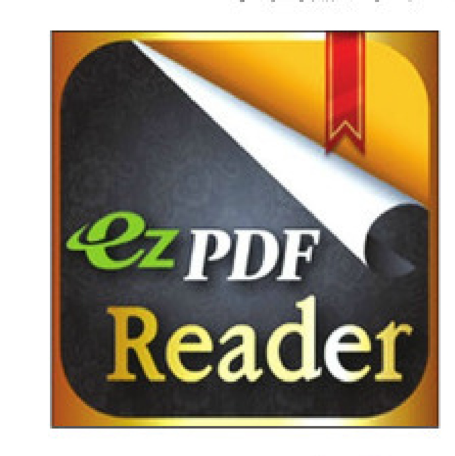


PDF文档格式标准是由Adobe公司制定的，因此由该公司推出的官方PDF阅读器Adobe Reader往往是用户的首选。该软件在iOS和Android平台都有相应的免费应用，可以实现跨平台PDF文档阅读，其最大优势就在于对PDF文档格式的兼容性非常好，且显示效果极佳。

2. 最流行的PDF软件——Foxit Reader



Foxit Reader（中文名为福昕PDF阅读器）是PC平台最流行的PDF文档阅读工具之一，凭借小巧、便捷、易于操作的诸多特性，拥有比Adobe Reader更为广泛的用户群体。Foxit Reader同样有iOS和Android平台版本，功能也非常强大，可以轻松阅读、修改、批注各类PDF文件。



3. 可播放视频的PDF阅读器——ezPDF Reader

ezPDF Reader是一款新兴且非常具有特色的PDF阅读器，它除了能实现自适应屏幕浏览文档、多点触控缩放和滑动翻页以外，还支持打开加密的PDF文件、轨迹球操控、超级链接、书签以及列表浏览，播放PDF内嵌的音视频内容更是其特色功能。

4. 强大的PDF笔记本——iAnnotate PDF



iAnnotate PDF是iOS平台上一款设计精美、功能强大且易于使用的PDF阅读软件。它可以对PDF文档进行非常详尽的注释，比如添加标记、备注、下划线和个人签名等。iAnnotate PDF还支持同时打开多个文件，并可个性化定制工具栏。此外，该软件还能将微软Office文档转换成PDF格式进行阅读。



5. PDF文档全能阅读器——PDF Reader Pro

PDF Reader Pro是一款iOS平台PDF文档全能阅读器，可轻松阅读、管理、标记、分享PDF电子书。它的特色功能是可将图片转存成独立的PDF文件，同时还提供了多种云服务，可以绑定iCloud、Dropbox等各种流行的网络硬盘进行文件同步。

6. PDF电子书专家——PDF Expert



PDF Expert是iOS平台非常流行的一款PDF应用，软件自称是PDF文档编辑与批注专家，可在文件中增加/删除页并支持很多笔触，还可添加手写签名。它的阅读功能也很强悍，支持多文档标签，方便同时阅读切换多个PDF文件，同时也可以浏览内嵌视频、音乐的多媒体PDF文档。



7. 顶级全能PDF阅读工具——RepliGo PDF Reader

RepliGo PDF Reader是Android平台上一款可以浏览和注释PDF文档的应用，通过添加高亮、删除线、下划线、附注来批注文件，并可以与Gmail、Dropbox、Evernote以及其他多个程序无缝集合。作为一款出色的电子书阅读器，RepliGo PDF Reader还具有夜间模式、多级缩放、快速阅读视图等功能。

8. Android平台最好的PDF阅读软件——智器PDF



智器PDF阅读软件自称是Android系统平台下最专业的PDF阅读应用，该软件原本只在智器自家的产品上使用，后来受到广大爱好者的喜欢与推广，便开发出了Android通用版。智器PDF显示文档准确、清晰且渲染速度快，翻页与拖动效果也相当流畅。此外它还具备切边、批注、截图和微博分享等功能。



9. 高质量阅读——BeamReader PDF Viewer

BeamReader PDF Viewer是一款强大的PDF阅读工具，可以打开数百兆的大体积文档，可实现高保真度阅读PDF文档并轻松读取加密数据。该软件还支持PDF浏览模式和文本浏览模式的切换，多级缩放与翻页功能的独到设计会让操作更加方便快捷。

万卷书藏方寸中——PDF文档管理功能评测

“去PC化”概念的兴起，正是由于云服务的日渐流行。要摆脱PC直接在手机与平板电脑上阅读和编辑PDF文档，必然离不开云服务的支持。PDF软件只有更好地与各种云服务相结合，才能从管理数据的苦海中解脱出来。尤其对于封闭的iOS系统来说，如何更方便地导入和管理文档，是对PDF软件提出的更高要求。

1. iOS平台：云服务与WiFi至关重要

与Android平台不同，iOS平台较为封闭的特性导致了多个软件很难共享同一文件夹中的资源，这也给阅读PDF文档带来了很大不便。由于没有公共文件夹，从PC端导入PDF时，还必须借助iTunes进行同步或使用第三方工具层层寻找相关的存放

目录。因此，方便快捷地从网络下载或通过云服务中转同步，以及使用WiFi直接与PC传输数据等途径，都是PDF软件的管理功能所必不可少的。

iOS平台PDF文档管理功能对比

	Adobe Reader	Foxit PDF	ezPDF Reader	iAnnotate PDF	PDF Reader Pro	PDF Expert
复制、移动、删除、重命名等简单文件管理	√	√	×	√	√	√
创建分类	√	√	×	√	√	√
文件列表显示	√	√	√	√	√	√
缩略图显示	×	×	√	√	×	√
文档搜索	√	√	×	√，支持文件内容搜索、Tags标签搜索	√	√，支持文件内容搜索
文件排序	×	√	√	√	√	√
书柜显示模式	×	√	√	×	×	×
打开历史	√	√	×	×	×	√
收藏夹	×	√	×	×	×	×
文档标签	×	×	×	√	×	×
通过WiFi传输文档	×	√	×	√	√	√
云同步	√	×	×	√	√	×
FTP、WebDAV等网络传输	×	×	×	√	√	√
内置浏览器	×	×	×	√	√	×
ZIP文档支持	×	×	×	×	√	√
邮件发送分享	×	√	×	×	√	√

Adobe Reader的文档管理功能比较薄弱，仅可进行简单的复制、移动、删除和创建文件夹等，可以快捷地打开最近文档。不过它的云同步功能非常强大（图1），可通过“Acrobat.com”进行文档上传或下载的操作，在移动和PC端实现云同步。

Foxit Reader的PDF管理功能较为全面，在提供删除、复制和重命名文档功能的同时，还可按文件名、时间和大小进行排序，并可以以件方式发送文件（图2）。搜索功能除了可按关键字查找以外，还记录了文档打开历史，可以方便地找到以前浏览过的文档，收藏夹功能则可以记录下经常需要访问的文件。为了解决导入电子书的麻烦，Foxit Reader提供了WiFi传输功能，可直接通过无线网络在PC与移动设备之间传输数据。

ezPDF Reader的文档管理功能比Adobe Reader更加孱弱，甚至没有提供文件及文件夹的创建、删除、重命名、搜索等基本功能，仅可通过文件名、时间和大小进行简单排序（图3）。ezPDF Reader默认是以文件列表的形式查阅PDF文档，如果切换成缩略图模式，则会以一个漂亮的书架进行展示（图4）。



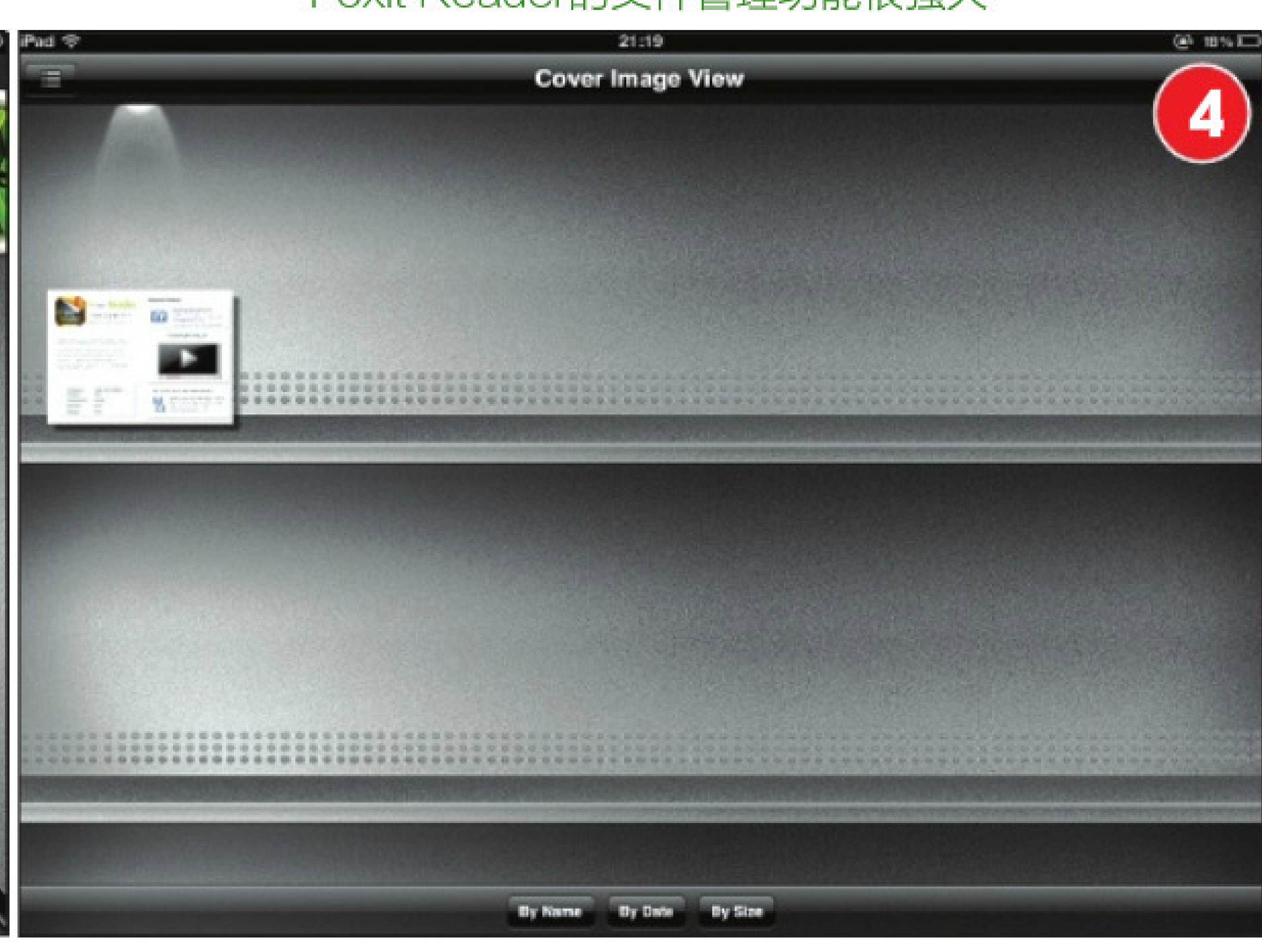
Adobe Reader提供的云存储功能



Foxit Reader的文件管理功能很强大



ezPDF Reader仅支持简单的排序操作

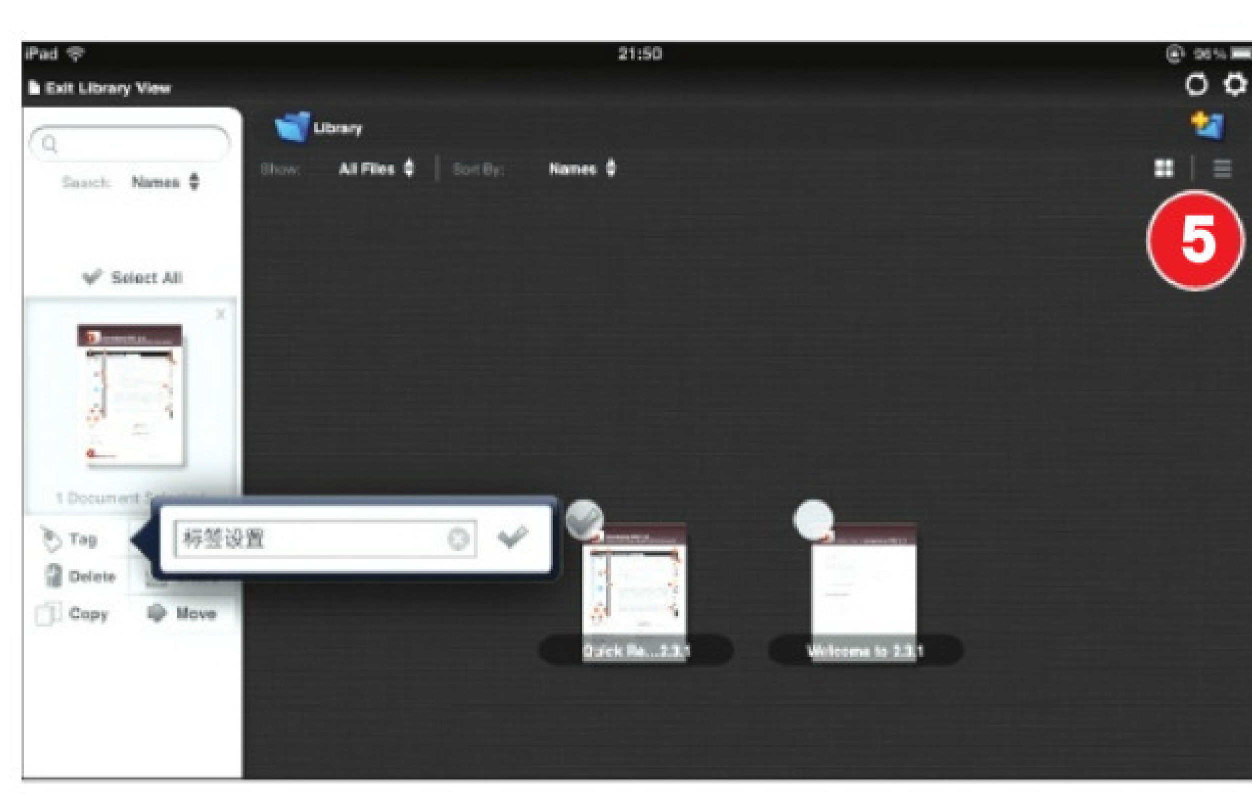


ezPDF Reader中漂亮的书架

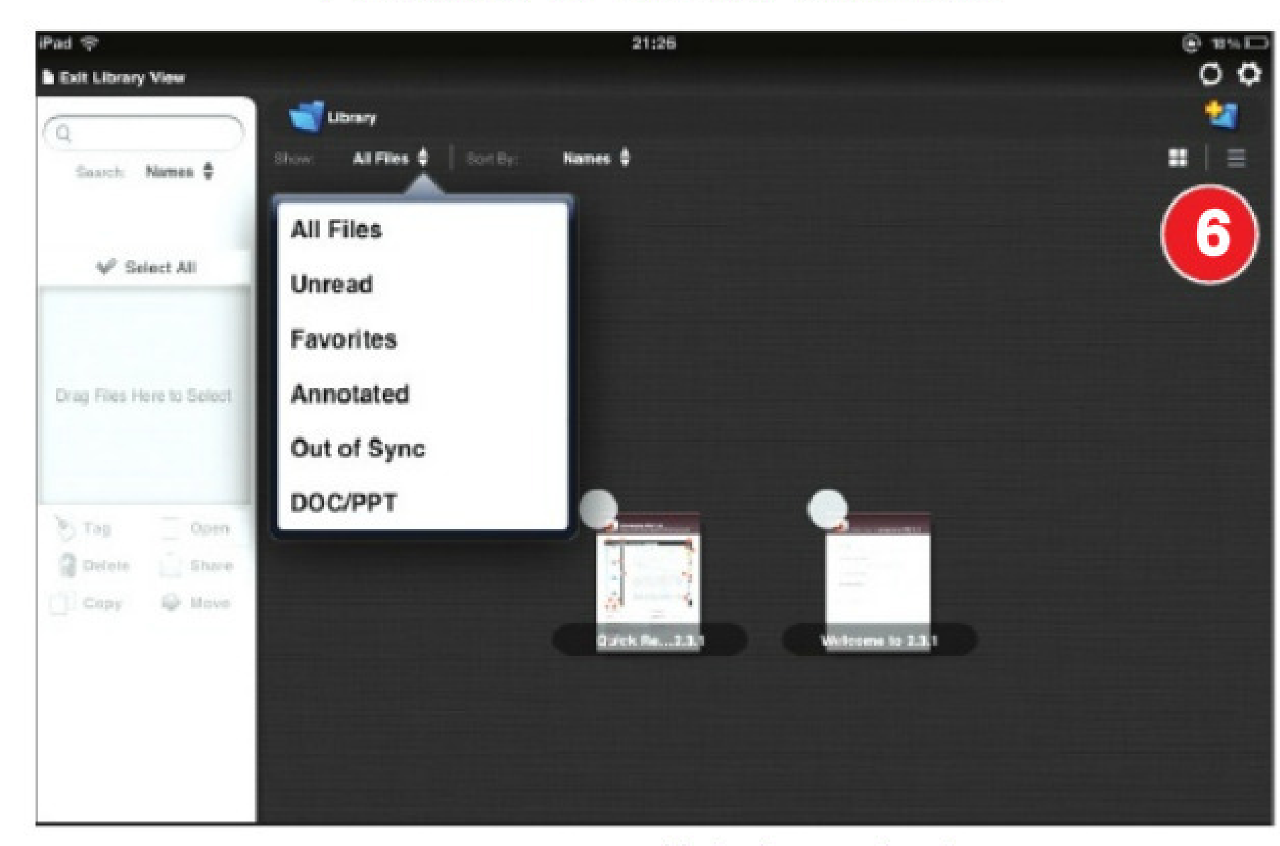
iAnnotate PDF的文件管理功能极为强大，可为文档添加Tag标签，方便归类与日后查找（图5）。如果文件比较多，除了可以进行排序整理以外，还可以按电子书类型进行过滤，筛选出未阅读过、添加过批注、未同步等目标（图6）。iAnnotate PDF的搜索功能极为强大，支持按文件名、文件内容搜索，而且可以直接查找Tag标签，更快地找到自己需要的文件。在网盘云同步方面，软件只支持常见的Dropbox、Box.net等网站，不过其内置的浏览器可以直接访问互联网，下载需要的PDF资料。

PDF Reader Pro支持多种文件传输方式，可以非常方便地实现PDF文档的添加和导入。其“无线传输”模式会通过WiFi创建WEB服务器，从PC端以网页上传方式导入PDF文档；“浏览下载”模式则可通过软件内置的浏览器连接到互联网；“云端空间”可绑定最流行的Google Docs、Dropbox、Box.net等在线文档和网盘服务（图7），通过云同步上传或下载资料，也可以直接添加FTP和WebDAV服务器地址共享资源。

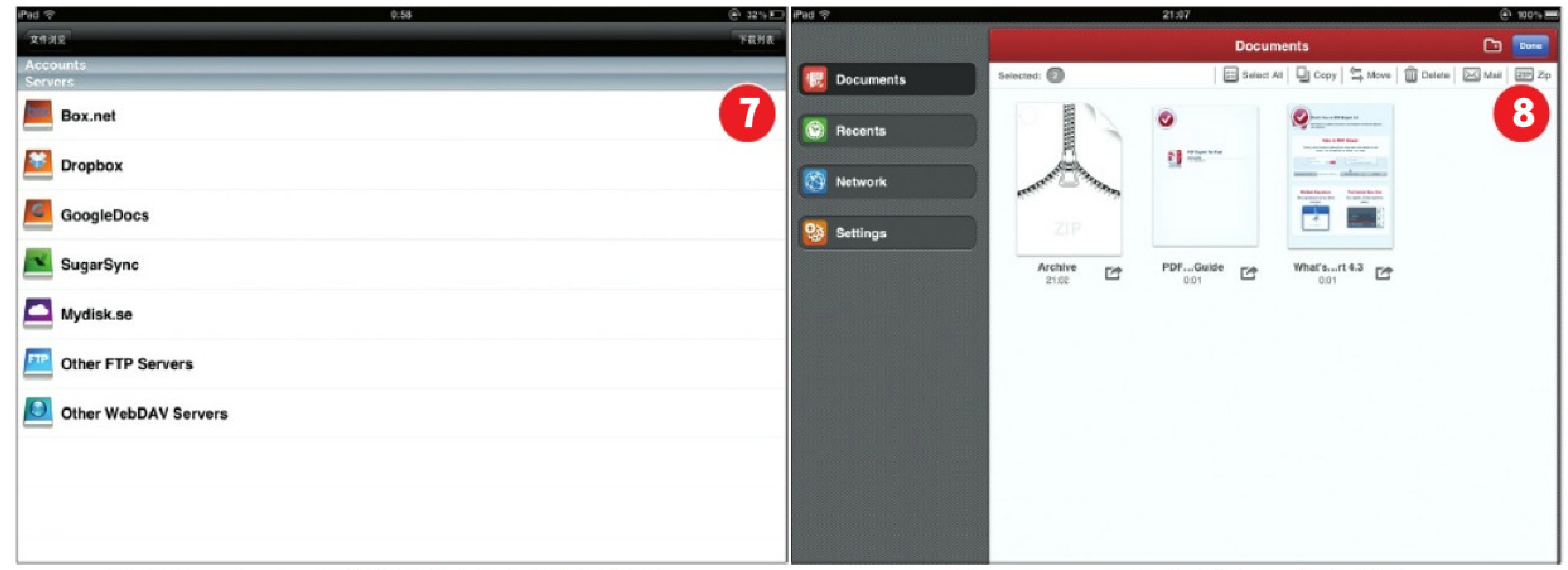
PDF Expert除了可对PDF文件进行复制、移动和删除等操作外，还可直接将文档打包成ZIP压缩包通过邮件发送（图8）。此外，该软件的搜索功能尤为强大，除了可按文件名方式查找，还支持内容搜索，直接检索文件中匹配的关键字。在“Network”网络管理功能中，使用者可通过WiFi创建WEB服务器，与PC端同步传输PDF文档，另外也可以直接访问指定的FTP、WebDAV等地址，上传和下载资源。



iAnnotate PDF可为电子书添加标签



iAnnotate PDF的分类显示类型



PDF Reader Pro可绑定多种在线文档与网盘服务

PDF Expert可将电子书打包成ZIP文件

点评： Adobe Reader必须借助Acrobat.com来实现云同步，不支持其他类似的网站，另外其文档管理功能也明显比较薄弱。Foxit Reader虽然支持WiFi无线上传，但未提供其它云服务支持，管理功能也不全面。ezPDF Reader的表现最为差劲，完全不支持WiFi和云同步功能，只能手工导入文档。

好在其他3款软件都提供了全面的WiFi传输和云同步功能，而且还特别支持FTP、WebDAV等协议，各种管理功能也非常强大。其中iAnnotate PDF和PDF Expert的搜索功能比较全面，支持文字内容搜索，方便在大量的PDF文件中找到需要的内容，尤其是iAnnotate PDF还可为PDF文档添加Tag分类标签并支持搜索。PDF Expert提供的ZIP压缩与解压缩功能非常实用，内置的浏览器更是可以随时获取丰富的网络资源。

2. Android平台：侧重文件管理

Android平台的PDF相关软件比较繁多，因为系统本身较为开放，所以用户可以更为方便、自由地导入各种文档，因此在评测时会更注重各款软件的文件管理与搜索等功能。

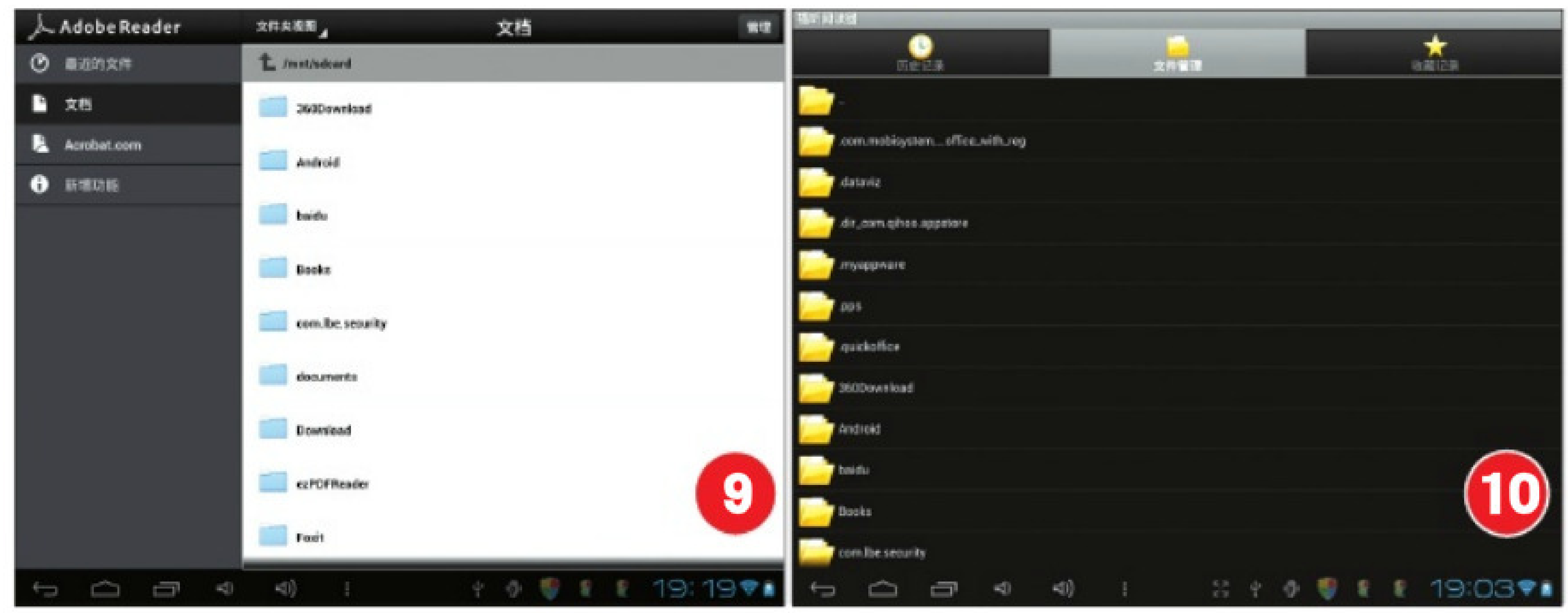
Android平台PDF文档管理功能对比

	Adobe Reader	Foxit PDF	ezPDF Reader	RepliGo PDF Reader	智器阅读	BeamReader PDF Viewer
文件夹浏览器	√	√	√	√	√	√
智能扫描导入文档	×	×	×	×	√	×
文件列表显示	√	√	√	√	√	×
缩略图显示	×	×	√	√	√	×
文档分类	×	×	×	×	√	×
文件搜索	×	×	√	×	√	×
文档排序	×	×	√	×	√	×
书柜显示模式	×	×	√	×	√	×
打开历史	√	√	√	√	×	×
收藏夹	×	√	√	×	×	×
云同步	√	×	√	×	√	×
内置浏览器	×	×	√	×	√	×

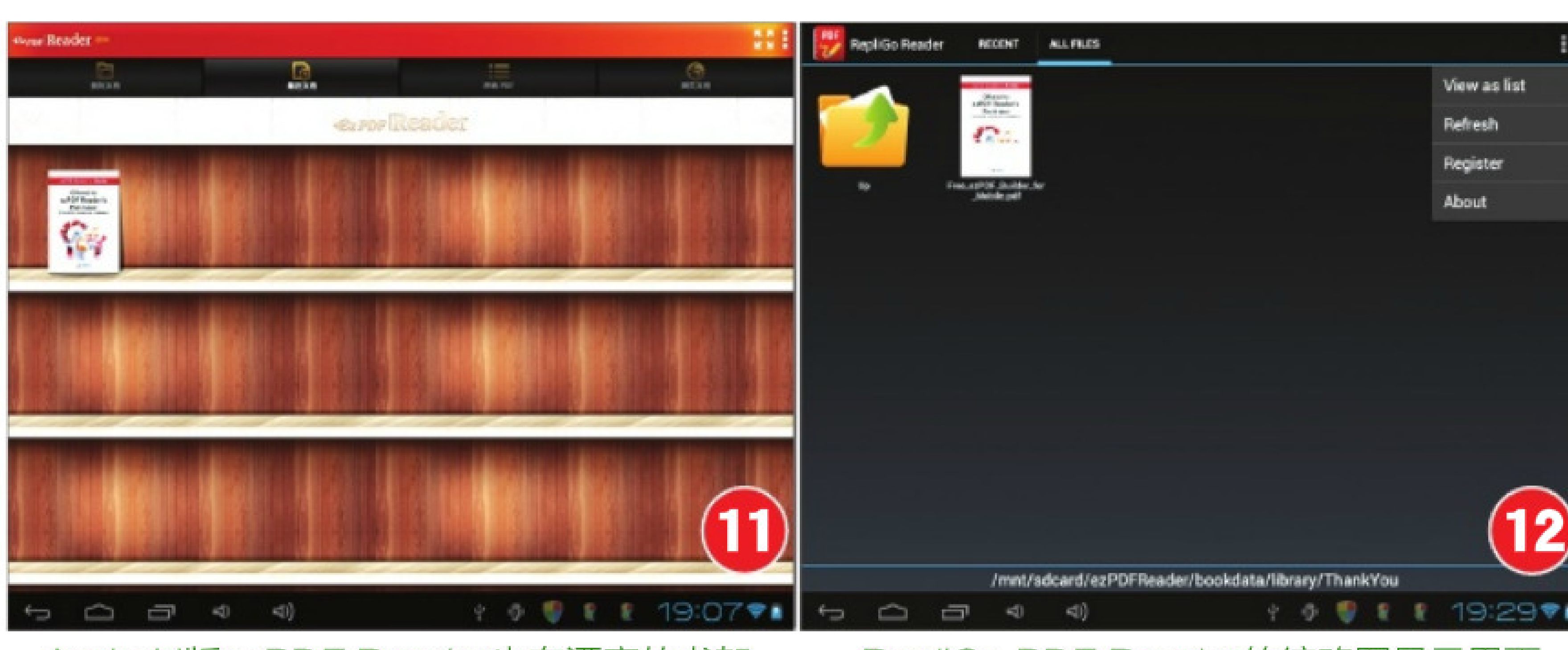
Android平台的Adobe Reader从界面到功能与iOS版本如出一辙，都提供了基本的文件管理（需要将视图模式切换为“文件夹视图”）、最近打开的文档记录以及Acrobat.com云同步功能（图9）。Android平台下的Foxit Reader提供了强大的文件管理工具（图10），可以浏览并打开任意目录下的PDF文档，另外也提供了历史记录与收藏夹，方便打开上一次阅读的文件。

ezPDF Reader的文件管理器可以更改默认目录为任意文件夹，仿iBooks式的书架设计可谓独具匠心（图11），此外软件也内置了浏览器并提供Dropbox、Google Docs等云同步功能。RepliGo PDF Reader只提供了文件管理器和文档访问记录（图12），管理功能比较薄弱，也没有提供任何云服务功能。

智器PDF阅读器的特色功能之一是提供了智能扫描文档功能，并且可按杂志、图书、文档等多个项目进行分类（图13）。该软件支持金山云盘，并可以利用内置的浏览器访问智器官方社区下载各种PDF资源（图14）。BeamReader PDF Viewer仅提供了文件管理工具，在其他管理与获取资源能力方面比较欠缺。



Adobe Reader文件夹视图模式　　Foxit Reader强大的文件管理器



Android版ezPDF Reader也有漂亮的书架　　RepliGo PDF Reader的缩略图显示界面



智器PDF的图书分类与书架　　在智器PDF社区可以下载PDF资源

点评：智器PDF阅读器无疑是Android平台最好的PDF文档管理软件之一，其分类设计齐全、用户界面美观，金山云盘的同步功能也是非常实用。ezPDF Reader的管理功能也很全面，云同步方面虽然只支持Dropbox和Google Docs，在国内也算较为常用。其它几款软件的文件管理功能明显比较薄弱，尤其是BeamReader PDF Viewer仅仅提供了文件管理器外壳，非常令人失望。

手持书卷惬意阅读——PDF文档兼容性与阅读体验评测

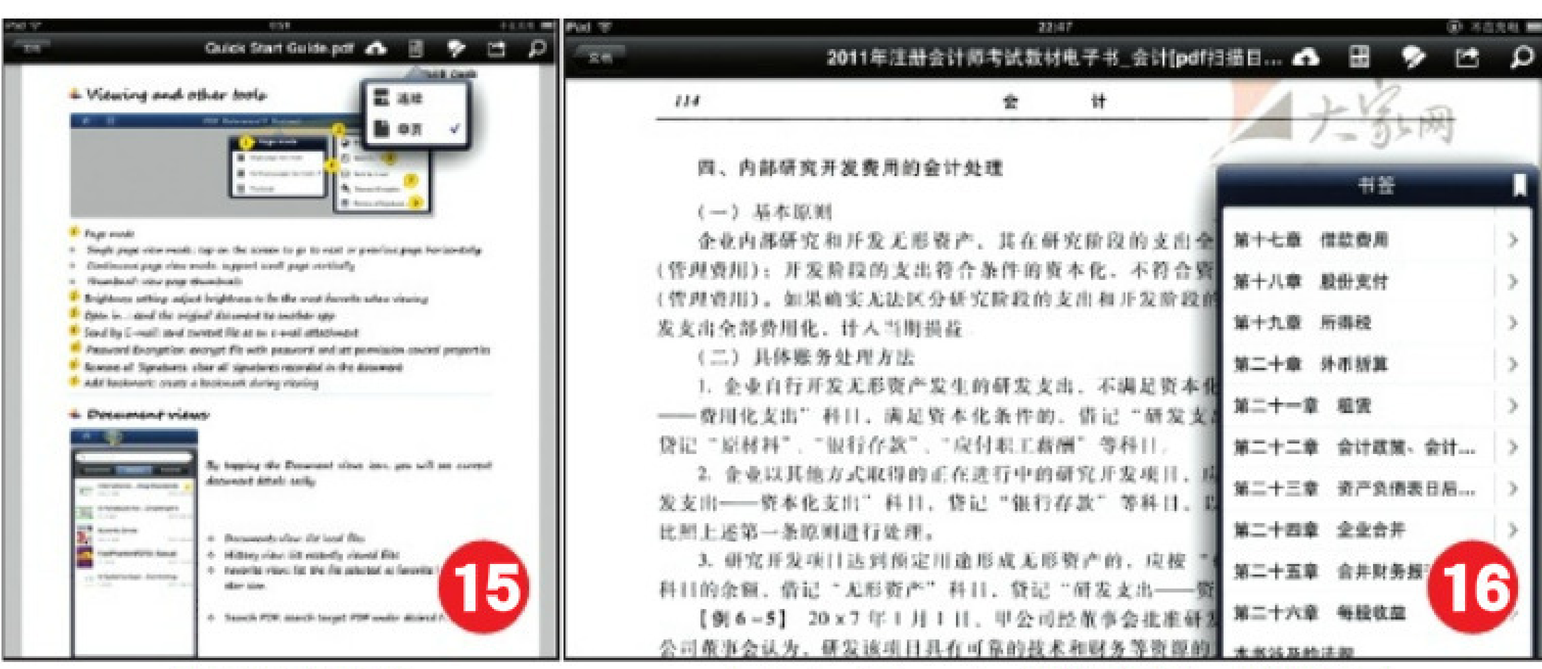
想在移动设备上真正享受到手捧书卷惬意阅读的快感，关键在于PDF软件能否拥有良好的文档兼容性与阅读体验。笔者在本节测试中选择了一份132MB的大体积PDF文档，和一个包含视频与音乐的多媒体PDF文件进行兼容性与阅读体验测试。

1. iOS平台兼容性与阅读体验

iOS平台阅读操作功能对比

		Adobe Reader	Foxit PDF	ezPDF Reader	iAnnotate PDF	PDF Reader Pro	PDF Expert
阅读模式	单页阅读	√	√	√	√	×	√
	连续阅读	√	√	√	√	√	×
	缩略图	×	√	√	√	√	√
	纯文本阅读	×	×	√	×	√	×
	双文档显示	×	×	√	×	×	×
	多文档标签	×	×	×	√	×	√
页面缩放与旋转	双击与手势操作	√	√	√	√	√	√
	指定比例	×	×	√	√	×	×
	适合高度	×	×	√	√	×	×
	适合宽度	×	√	√	√	×	√
	锁定屏幕旋转	×	×	√	×	√	×
	手工旋转页面	×	×	×	√	×	×
翻页	点击页面边缘	√	√	√	√	√	√
	手势拖动	√	√	√	√	√	√
	页面跳转进度条	√	√	√	√	√	√
	跳转到指定页面	×	√	√	√	√	√
	转到起始/终止页	×	×	×	√	×	×
	自动翻页	×	×	√	×	√	×
	标记跳转	×	×	√	√	×	√
	批注跳转	×	√	√	√	×	×
	搜索结果跳转	√	√	√	√	√	√
	阅读页面记忆	√	√	√	√	×	√
大纲目录		√	×	√	√	√	√
书签		×	×	√	√	√	√
多媒体支持		×	×	√	×	×	√
TTS语音		×	×	√	×	×	×
文本搜索		√	√	√	√	√	√
设置屏幕亮度		×	√	√	√	√	√
打印电子书		√	×	√	√	×	√
其它功能		/	/	随机翻页	保存书页为图片	页面水平锁定	/

Adobe Reader的阅读功能相对薄弱，仅提供了单页阅读和连续阅读两种模式，前者是在当前屏幕上只显示一页内容（**图15**），可以通过点击书页左右边缘实现翻页；连续阅读模式则可用手势拖动查看全部页面，页与页之间无须切换屏幕。



单页阅读模式　　Adobe Reader的进度条与大纲目录

在单页阅读模式下，文档会自动适应屏幕高度；而连续阅读模式，页面会自适应屏幕宽度。这两种阅读方式都可以通过双击屏幕实现局部放大，也可利用双指缩放手势进行任意比例调整。在屏幕底部有页码进度条，通过拖动可跳转到任意页面（**图16**）。Adobe Reader支持查看PDF文档的大纲目录，即为界面右下角的“书签”功能，但实际上并不支持手工添加传统意义上的书签。

Foxit PDF支持缩略图阅读模式和跳转页码功能（**图17**），可以很方便地前往目标页面，在阅读过程中也可以添加书签，随时通过侧边栏切换到书签页（**图18**）。如果是以前打开过的文档，该软件的记忆功能可自动跳转到上次阅读的最后页面，省去了手动添加书签的



Foxit PDF的缩略图阅读模式　　Foxit PDF侧边栏列表可查看书签、大纲和注释页面

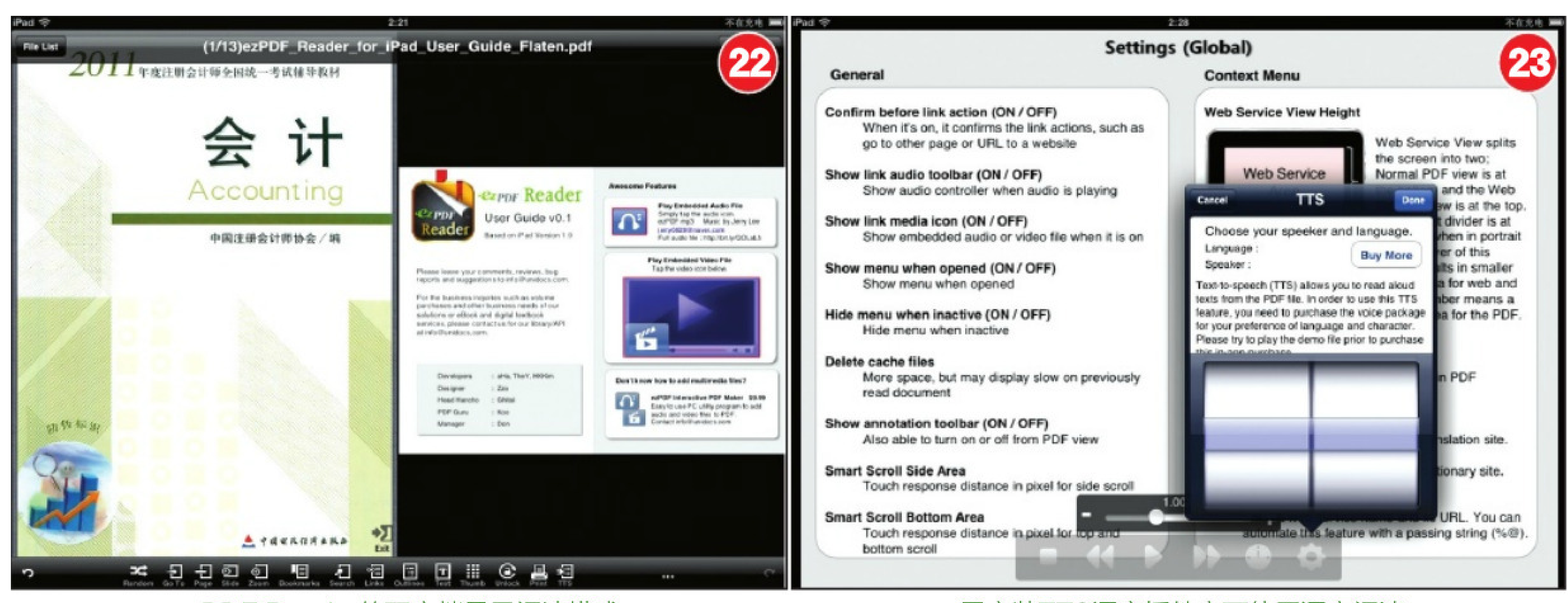
麻烦。Foxit PDF的侧边栏提供了大纲目录预览，还可在注释列表中查看所有注释页并直接跳转。在阅读过程中，如果感觉屏幕亮度不合适，可使用其内置的亮度调节工具。

ezPDF Reader特别之处在于支持包含多媒体的PDF电子书，可正常打开并播放PDF中的视频、音乐等内容（图19）。此外它的阅读功能也非常强大，在界面下方可看到很多丰富的功能按钮（图20）。除支持缩略图模式外，软件还提供了特殊的纯文字阅读模式，对于图文混排的文档可以去除图片等内容仅显示文本（图21）。在进行页面缩放时，可以输入指定的数字比例精确调整，还可以设置间隔时间让程序自动翻页。



ezPDF Reader可播放PDF中的视频和音乐　ezPDF Reader中丰富的阅读功能按钮　ezPDF Reader纯文本阅读模式

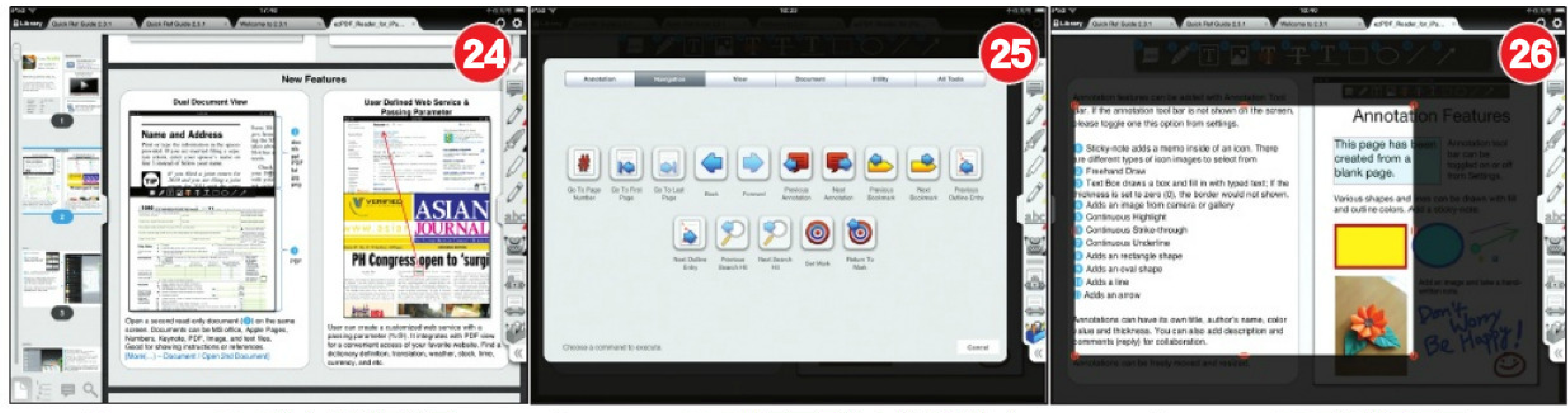
除此之外，ezPDF Reader还提供了独特的返回和重复跳转按钮，误操作时可以立刻回到刚才阅读的页面。点击阅读功能按钮“More”可以展开更多高级功能，其中比较有趣的是“Open 2nd Document”，可在开启当前文档的状态下同时显示另一文档内容（图22），两个PDF文档独立操作，互不影响。最值得一提的是，ezPDF Reader内置了TTS语音阅读器，只要安装了相应插件，就可以朗读PDF文档中的文本内容（图23），调节语速、快进快退等功能也不在话下。



ezPDF Reader的双文档显示阅读模式　需安装TTS语音插件方可使用语音阅读

iAnnotate PDF拥有多文档标签式阅读界面，通过屏幕上方的标签页切换多个PDF（图24），左侧边栏还提供了缩略图、大纲目录、标记批注、内容搜索等阅读模式和页面跳转功能。iAnnotate PDF的众多功能按钮都集中在右侧工具栏，提供了页面跳转、阅读、文档、工具等功能分类。在进行页面缩放时，用户可根据需要选择适合页面高度或宽度进行显示，之后再配合禁止缩放按钮，将调节好的比例固定下来，避免反复操作。

页面导航功能方面，iAnnotate PDF可跳转到指定页码和选择起始页/终止页，以及查看上/下一个标记、批注、搜索结果、书签与大纲等丰富的导航功能（图25）。其自带的截图功能，还可截取当前页面某一部分保存为图片，非常实用（图26）。



iAnnotate PDF的多文档标签页　iAnnotate PDF的页面导航功能非常丰富　iAnnotate PDF的截图界面

PDF Reader Pro提供了纯文本阅读模式，且无法方便地按照屏幕高度或宽度进行缩放，只能手工调节。软件在屏幕下方提供了手动翻页按钮，此外也可在书签与大纲中进行跳转（图27）。PDF Reader Pro可设置指定时间间隔自动卷页，以及开启或锁定屏幕自动翻转，特别地还提供了“水平锁定”功能，可将页面左右两边距调整到合适位置后，锁定水平方向的移动。PDF Expert只提供了单页阅读模式，无法连续阅读文档，横屏与竖屏时页面会自适合宽度和高度。屏幕下方的多文档标签可同时打开多个文件方便切换，此外该软件对包含多媒体的PDF文档支持得很好，可以正常播放其中的音视频内容（图28）。



用PDF Reader Pro查看文档大纲　　PDF Expert的多文档标签与多媒体支持

点评：iOS平台下的各款PDF软件都有较好的阅读体验，其中ezPDF Reader和PDF Expert对多媒体PDF文档支持得最好。从整体上来说，ezPDF Reader的阅读功能最为全面丰富，尤其是TTS语音阅读功能更是独树一帜。iAnnotate PDF、PDF Reader Pro和PDF Expert的阅读体验也是可圈可点。

2. Android平台兼容性与阅读体验

Android平台阅读操作功能对比

		Adobe Reader	Foxit PDF	ezPDF Reader	RepliGo PDF Reader	智器阅读	BeamReader PDF Viewer
阅读模式	单页阅读	√	×	√	×	√	×
	连续阅读	√	√	√	√	√	√
	缩略图	×	×	√	×	×	×
	纯文本阅读	√	√	√	√	×	√
	双页显示模式	×	×	√	×	×	×
	双文档显示	×	×	×	×	×	×
	多文档标签	×	×	×	×	×	×
页面缩放与旋转	双击与手势操作	√	√	√	√	√	√
	指定比例	×	×	√	√	√	×
	适合高度	√	√	√	√	√	×
	适合宽度	√	×	√	√	√	√
	锁定屏幕旋转	×	√	×	√	√	×
	手工旋转页面	×	×	√	√	×	×
翻页	点击页面边缘	√	√	√	√	√，支持四向翻页	√
	手势拖动	√	√	√	√	√	√
	页面跳转进度条	√	√	√	√	√	√
	跳转到指定页面	×	×	√	√	√	√
	转到起始/终止页	×	×	×	×	×	×
	自动翻页	×	×	√	×	×	×
	前进/后退	×	×	√	√	×	×
	标记跳转	×	×	√	×	×	×
	批注跳转	×	×	√	×	×	×
	搜索结果跳转	√	×	√	√	√	√
	阅读页面记忆	√	√	√	√	√	√
大纲目录		√	×	√	√	√	×
书签		×	×	√	√	√	√
播放多媒体		×	×	×	×	×	×
TTS语音		×	×	√	√	×	×
文本搜索		√	√	√	√	√	√
设置屏幕亮度		×	√	√，白天/夜间模式	√，白天/夜间/自定义	√	×
其它功能		/	/	修剪页面、截图	/	切边	/

Android平台的Adobe Reader和Foxit Reader比iOS版本的功能略有加强，都增加了纯文本阅读模式（图29），后者还新增了锁定屏幕旋转按钮，但在页面跳转与适应屏幕显示等方面略有减弱。

ezPDF Reader在Android平台下功能反而大为增强，支持独特的双页显示模式（图30），带来了不同的阅读体验。旋转页面工具可以指定具体角度，并可应用于整篇文档或只应用于当前页。此外软件还提供了截图和页面剪切功能，可以实现去白边的效果（图31）。

RepliGo PDF Reader提供了非常灵活的页面缩放设置，可自由选择合适的比例浏览文档（图32），此外还预设了白天/夜晚/自定义3种阅读模式，在夜晚模式下会自动降低亮度并将背景设置为黑色（图33）。其TTS语音阅读功能也可与ezPDF Reader媲美。

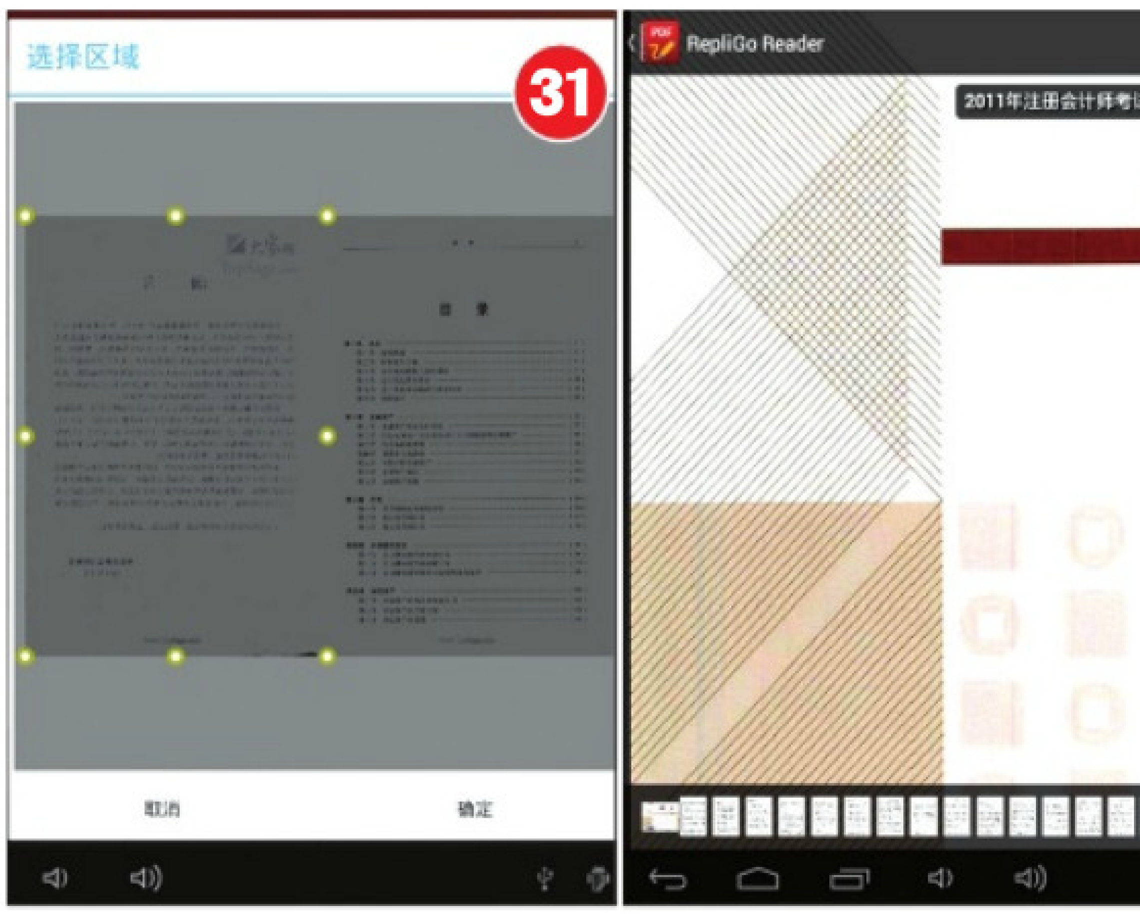
智器PDF阅读器提供了4种背景阅读模式，其中羊皮纸背景效果非常棒（图34），适合习惯于阅读TXT文档的用户。对于扫描版的电子书，智器PDF提供了“切片”功能，可剪掉空白页面边缘获得更好显示效果。另外，软件还支持四向翻页模式，上下左右4个屏幕边缘都可以方便地翻页。

点评：在测试中发现，Android平台的几款PDF软件都不支持含有多媒体的PDF文件，其中的视频和音乐均不能正常播放。另外，也不支持双文档显示、多文档标签等iOS版本中颇为实用的功能。不过Android平台下的PDF应用也有自己的特色，比如对页面背景设置、支持TTS语音阅读等较为开放的功能。



Adobe Reader的Android版本增加了文本重排阅读模式

ezPDF Reader的双页显示模式



ezPDF Reader可自动剪切四周空白边缘



RepliGo PDF Reader可以灵活调整缩放比例



RepliGo PDF Reader的夜间阅读模式

智器PDF的羊皮纸显示效果

综合而言，智器PDF阅读器与ezPDF Reader都值得推荐，前者界面清爽且操作方便，阅读体验舒适；后者阅读功能实用全面。另外，各平台测试软件都可顺利打开大体积PDF文档，虽然都普遍存在加载时略有延迟的现象，但并不影响正常阅读。

以手带笔，勾勾画画——PDF文档标注与编辑功能评测

在阅读PDF文档时，看到精彩或重点之处，难免想要在上面做些标记和注释。移动平台下的PDF阅读体验让我们有了真正翻书的感觉，那么又能否以手带笔在屏幕上“指点江山”呢？

1. iOS平台兼容性与阅读体验

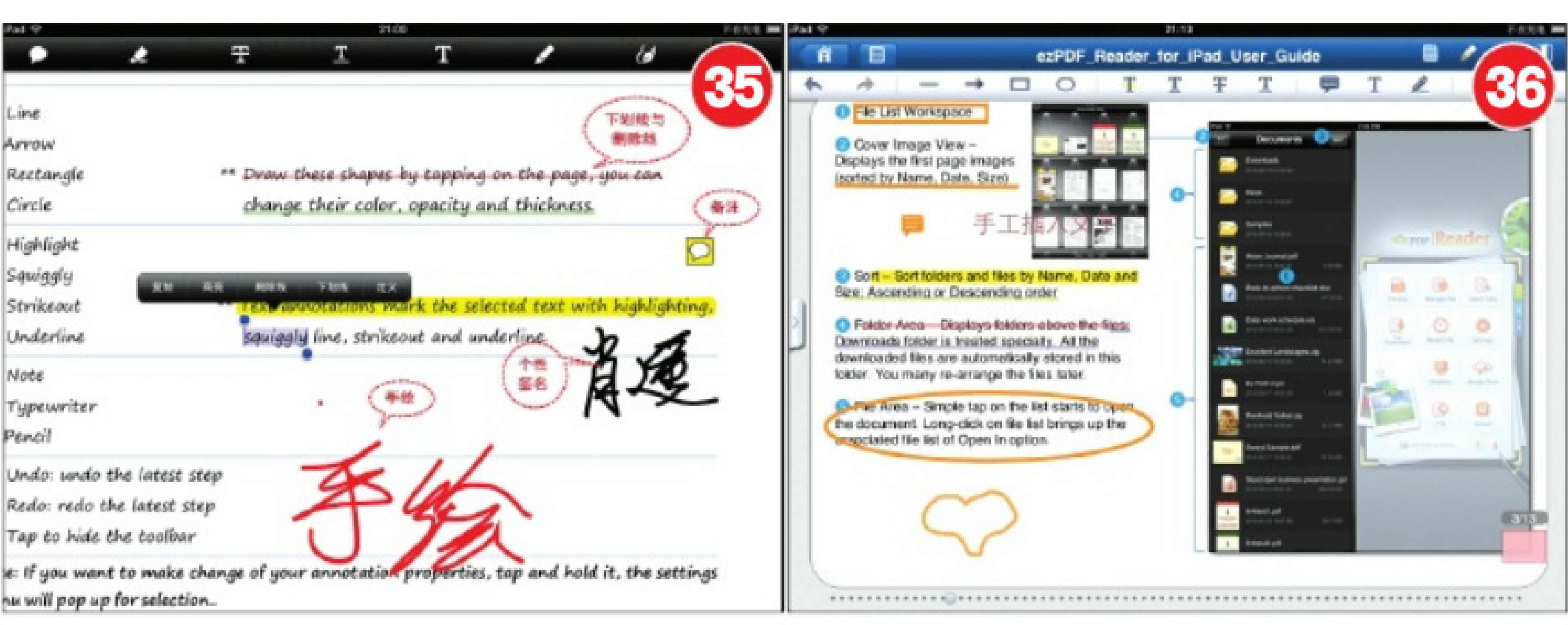
iOS平台标注与编辑功能对比

	Adobe Reader	Foxit PDF	ezPDF Reader	iAnnotate PDF	PDF Reader Pro	PDF Expert
高亮标记显示	√	√	√	√	√	√
下划线	√	√	√	√	√	√
下波浪线	×	√	×	×	×	×
删除线	√	√	√	√	√	√
插入文字内容	√	√	√	√	√	×
插入当前日期	×	×	×	√	×	×
插入图片	×	×	√	√	×	×
添加备注	√	√	√	√	√	√
添加语音备注	×	×	×	√	×	×
添加手绘	√	√	√	√	√	√
个人签名	√	√	√	√	√	√
手工划线、箭头等	×	√	√	√	√	√
印章功能	×	×	×	×	√	√
撤消与重复按钮	×	√	√	√	×	×
锁定标注与编辑	×	×	√	×	×	×

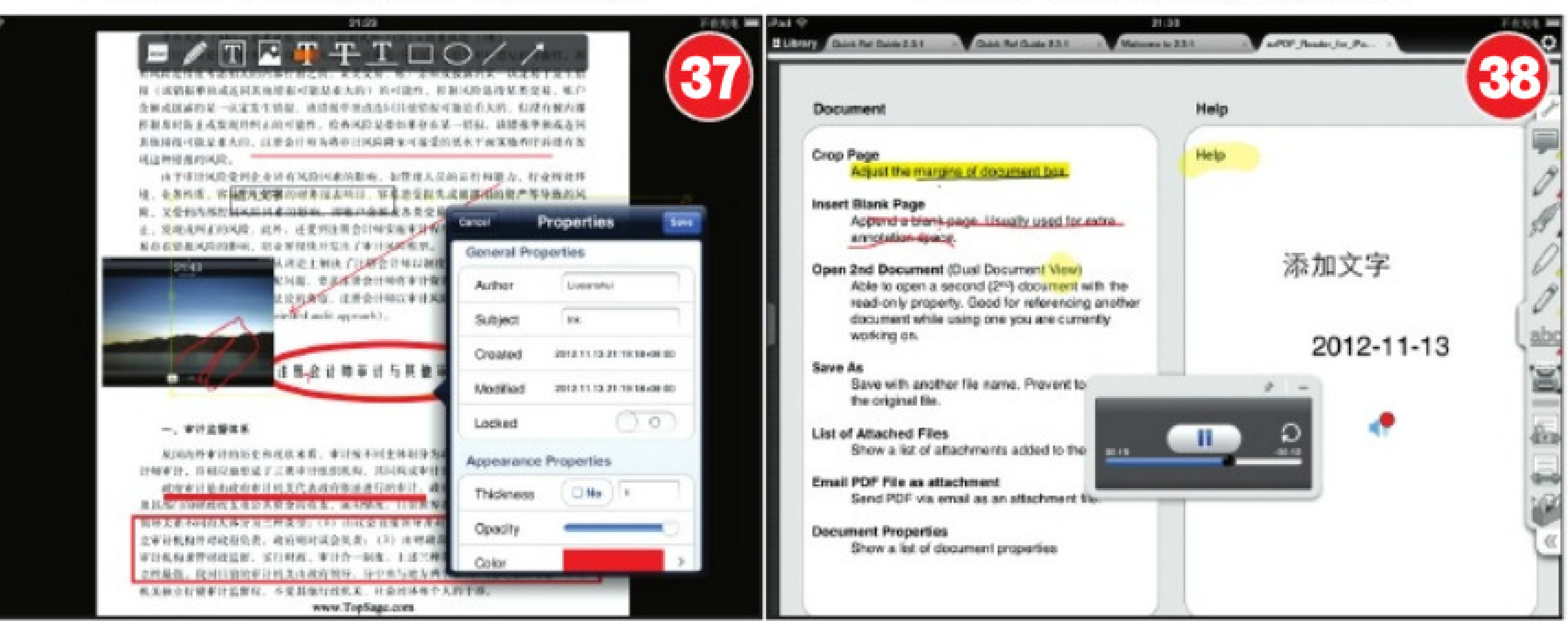
Adobe Reader提供了比较简单的标注与编辑功能（**图35**），对于指定文字可以高亮标记和添加下划线，不需要的文字可以标记删除线。另外还可以插入文字内容，并可以使用手绘涂鸦和个性签名，或为某些内容加上备注。Foxit Reader除了具备Adobe Reader的各项编辑功能外，还特别针对扫描版文档提供了手工划线、箭头、正方形和椭圆形等图形标注功能（**图36**），撤消与重复编辑功能按钮在进行标注编辑时也很常用。

ezPDF Reader的编辑功能更为强大，能插入指定的图片到页面中（**图37**），并可以更为自由地设置各种标注和手绘签名的颜色、线条粗细与透明度等属性，锁定标记功能还可防止阅读时的误操作。iAnnotate PDF的标注与编辑功能支持设置不同笔触和颜色，并带有撤消、重复及清除操作按钮。插入图片的来源可以是相册或直接使用摄像头拍摄照片，此外还支持添加语音备注，会在文档中显示为小喇叭图标（**图38**）。

PDF Reader Pro的标注编辑功能也很齐全，特别是调节颜色与笔触的粗线、透明度等方面更加直观。内置的印章虽然实用，可惜都是英文（**图39**）。PDF Expert的签名工具与PDF Reader Pro基本一致，不同的是前者提供了自定义印章功能，可自由添加文字、日期以及设置颜色等（**图40**）。



Adobe Reader的标记与编辑功能　　Foxit Reader的编辑功能演示



ezPDF Reader可随意插入图片　　iAnnotate PDF可添加语音备注



PDF Reader Pro的设置面板与印章　　PDF Expert的个性化印章

点评： 除了Adobe Reader以外，iOS平台下的各款PDF软件在编辑、标注功能上都很全面。其中，iAnnotate PDF的语音备注最具特色，图片添加功能也最完善；PDF Expert的个性印章非常实用。总体而言，参评的大部分软件完全能够满足普通用户的标注与编辑需求。

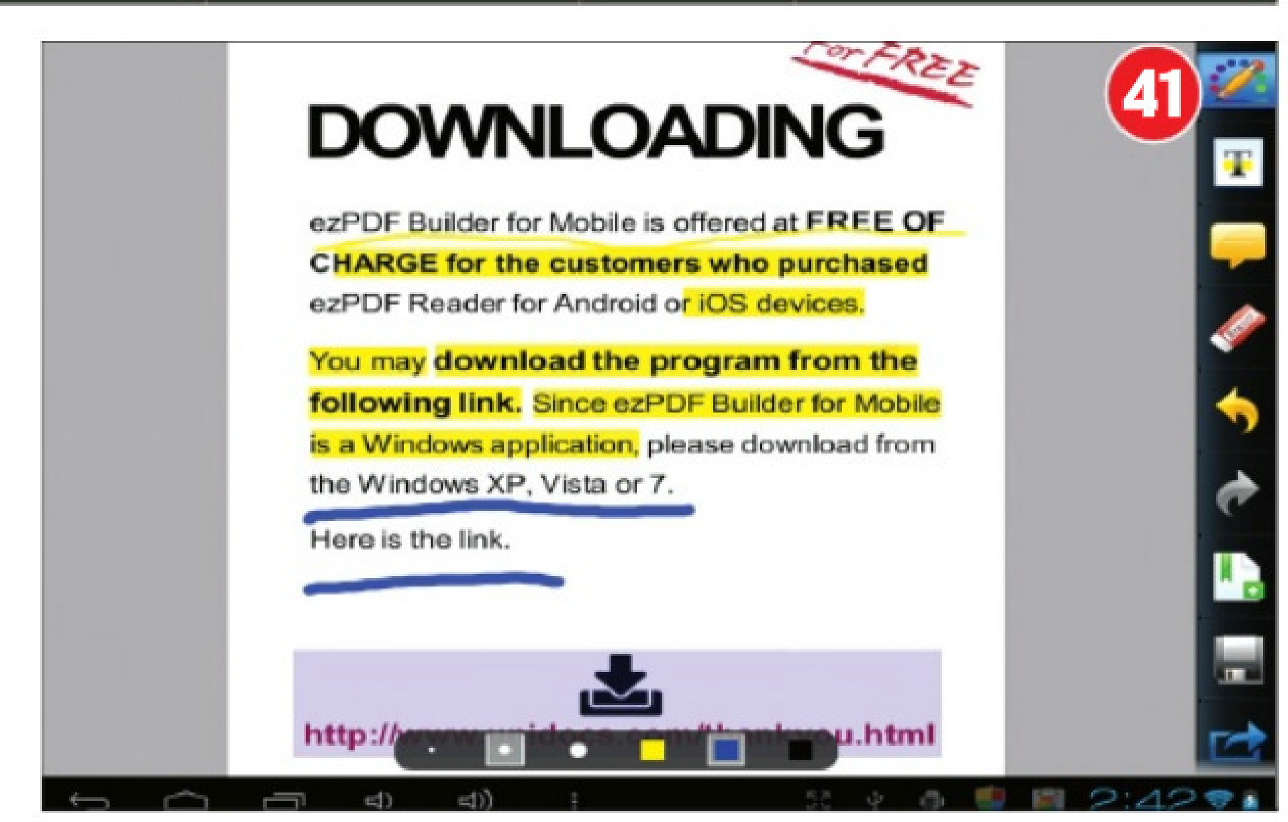
2. Android平台的标注与编辑功能

Android平台标注与编辑功能对比

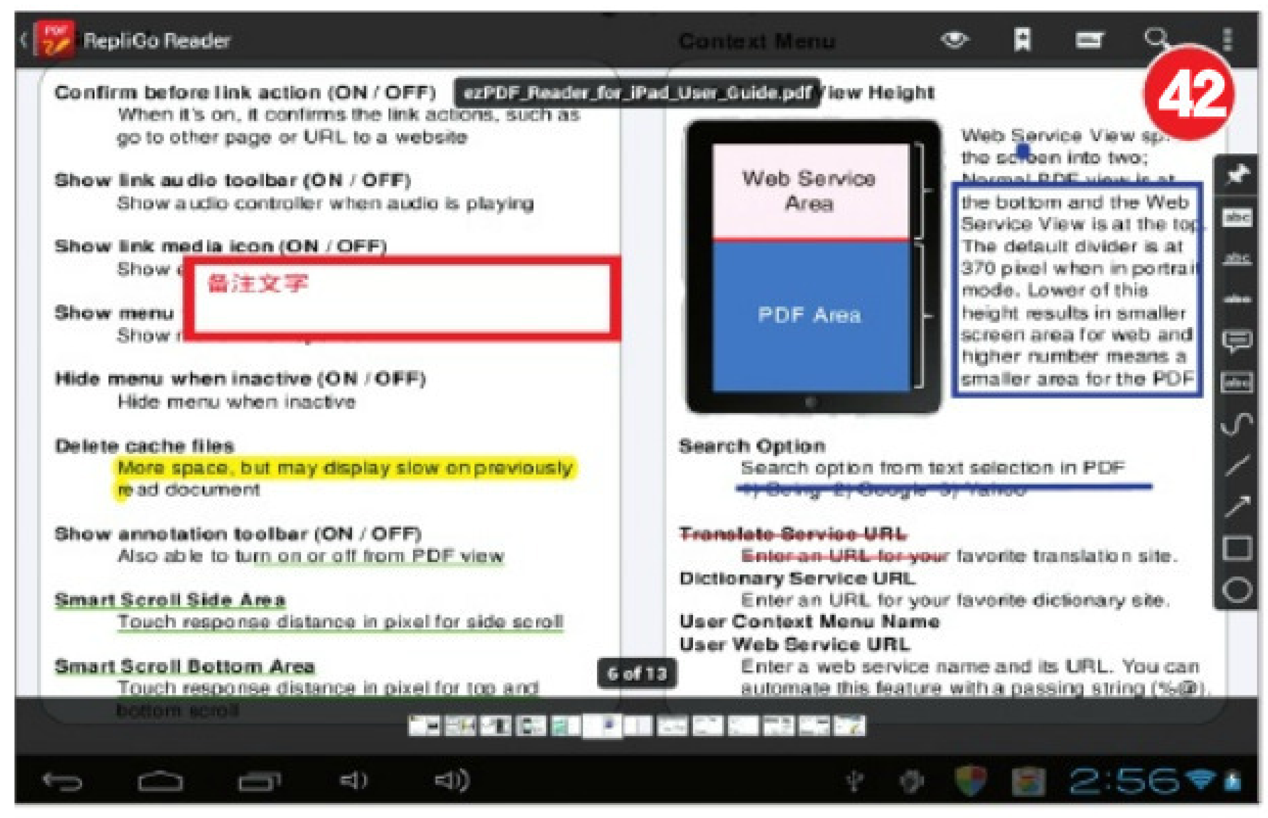
	Adobe Reader	Foxit PDF	ezPDF Reader	RepliGo PDF Reader	智器PDF	BeamReader PDF Viewer
高亮标记显示	√	√	√	√	×	×
下划线	√	×	√	√	×	×
下波浪线	×	×	×	×	×	×
删除线	√	×	√	√	×	×
插入文字内容	√	×	√	√	×	×
插入当前日期	×	×	×	×	×	×
插入图片	×	×	√	×	×	×
添加备注	√	√	√	√	√	×
添加语音备注	×	×	×	×	×	×
添加手绘	√	×	√	×	×	×
个人签名	√	×	√	×	×	×
手工划线	×	√	√	√	√	×
手工箭头、矩形等	×	×	√	√	×	×
印章功能	×	×	×	×	×	×
撤消与重复按钮	×	√	√	×	×	×
锁定标注与编辑	×	×	×	×	×	×

Android平台的Adobe Reader与iOS平台下的标注和编辑功能完全相同，没有任何差异。Foxit Reader的标注功能被削减了许多，仅提供了高亮、手工划线和填写备注，未提供任何文字或图片编辑工具（**图41**）。ezPDF Reader Android版本的差异在于插入图片时可选择来源为图库或直接用相机拍摄。

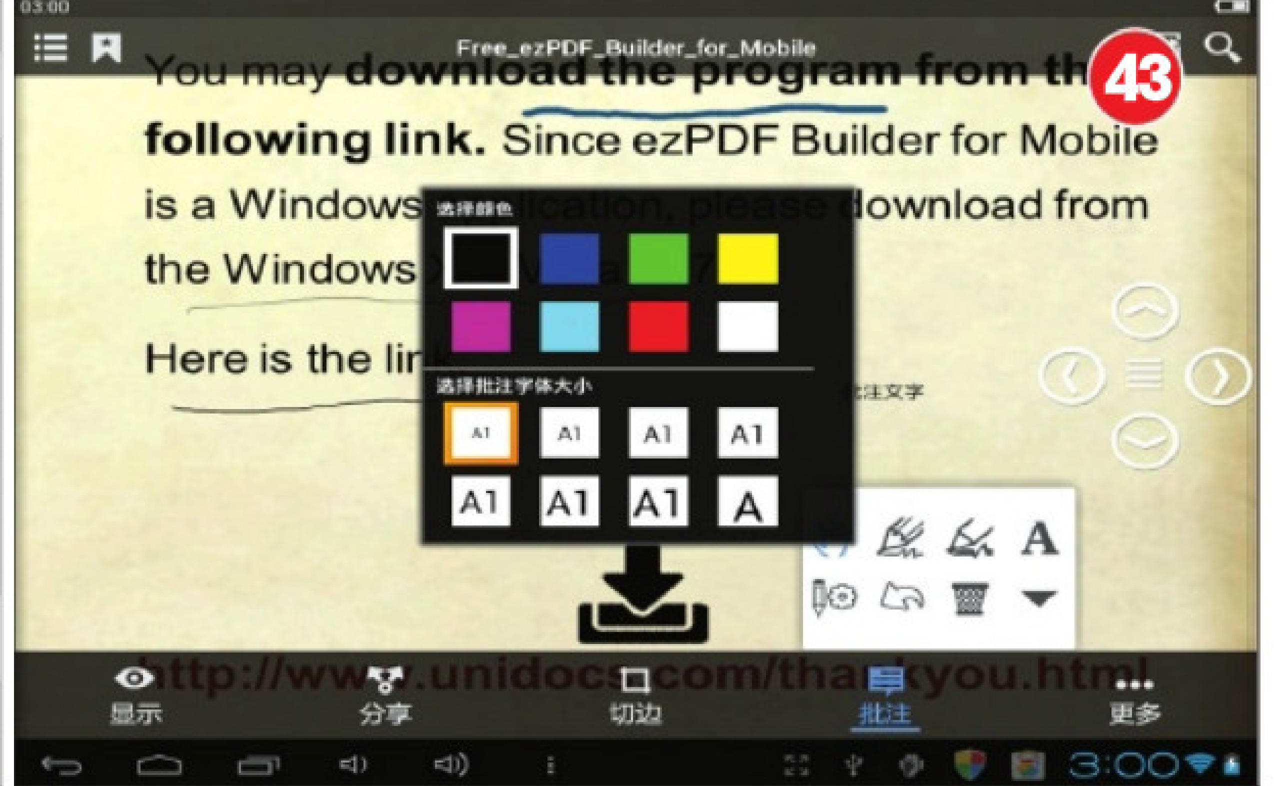
RepliGo PDF Reader只提供了一些简单的标注与编辑功能（**图42**），而智器PDF阅读软件也仅具备最简单的手工划线和添加批注文字工具（**图43**），BeamReader PDF Viewer则完全未提供任何编辑功能。



Foxit Reader未提供编辑功能



RepliGo PDF Reader的标记与编辑功能十分有限



智器PDF仅有批注与手工划线工具

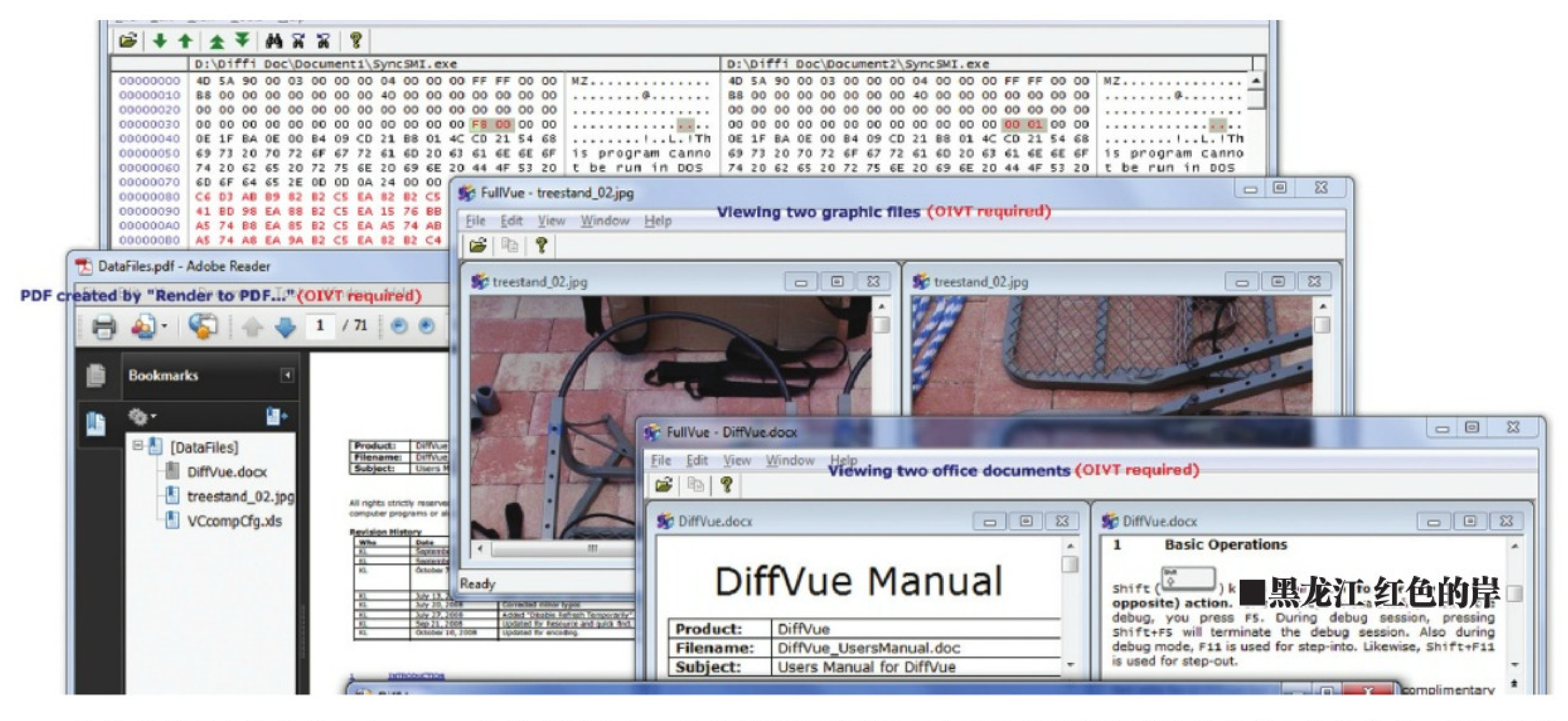
点评：在Android平台中，PDF软件的标注与编辑功能大部分都不及iOS平台全面与强大，只有ezPDF Reader和Adobe Reader表现尚可，其它几款PDF应用只能满足用户的最基本的需求。

结　语

纵观本次总体测试结果，iOS平台的PDF软件无论在文档管理、阅读体验、标注与编辑等方面，都要比Android平台高出一个档次，基本达到了与桌面平台上同类阅读软件的使用效果。不过Android平台的整体表现也足以应付普通用户对于PDF文档的阅读与标注的需要，想要进行更高级操作还是需要对软件精挑细选。

另外，这两个移动平台在PDF文档编辑方面尚且无法进行更为自由地编辑操作，例如删除文字或重排版等复杂功能，不过这也是今后PDF处理软件的主要功能拓展方向。移动设备替代PC全面编辑PDF文档的美好愿景，也许很快就会到来。

一个好汉三个帮 细数第三方PDF工具



与其他常用文档格式相比，PDF格式在跨平台、集成多媒体以及适应出版业需求等诸多方面都有出色的表现，特别是在2005年成为ISO国际标准以来，越来越多的政府机关、企业和个人都采用了PDF作为主要的文档格式，就连近几年流行的电子书阅读风潮也会找到它的身影。围绕PDF，Adobe开发了Adobe Reader和Adobe Acrobat两款家喻户晓的专业工具，但在实际使用中，我们总会遇到各种特殊需求，甚至这两款软件也无能为力。本文笔者就将细数各种第三方PDF工具，从编辑、格式转换、阅读与整理等方面给大家提供一些新的选择，虽不一定是最好的，但在需要的时候肯定能帮上忙。

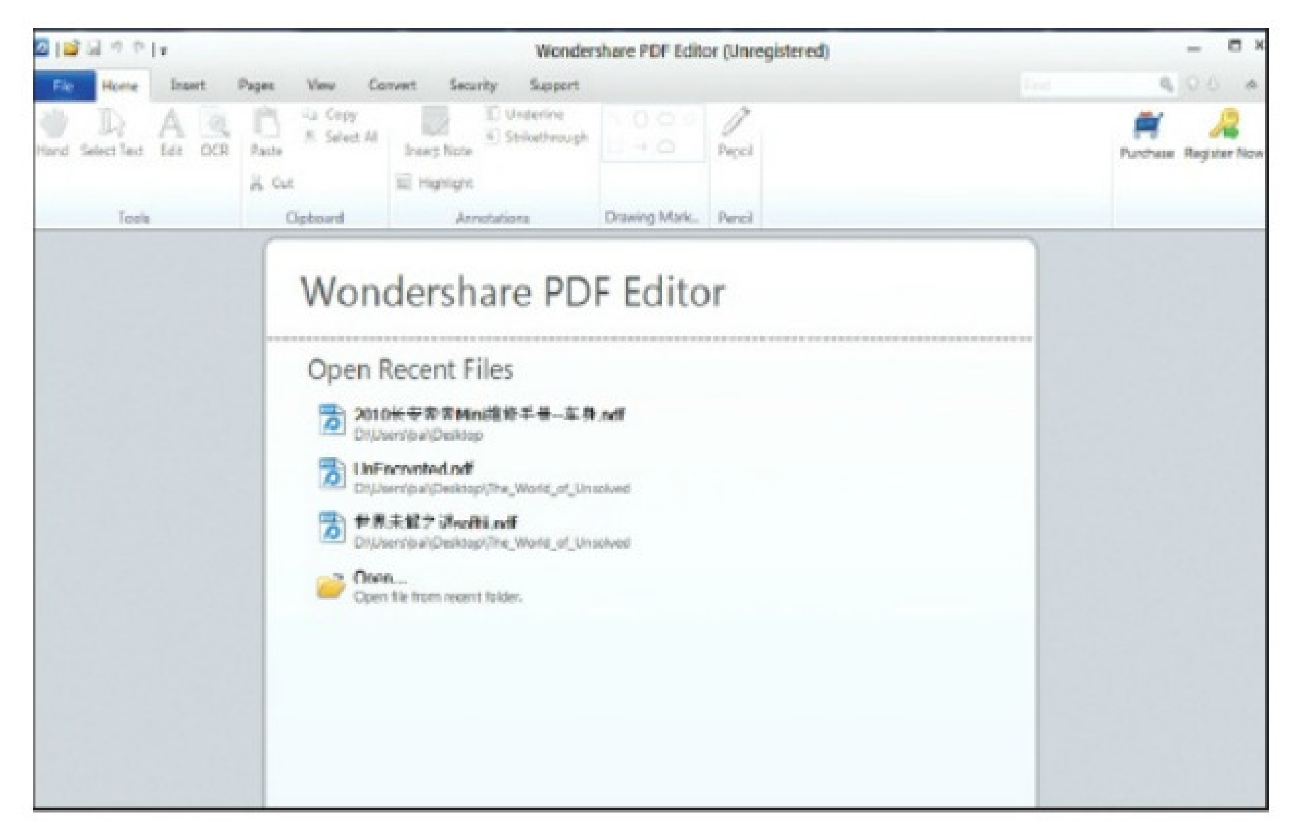
轻松编辑——小巧易用是关键

虽然微软的Office系列软件依然统治着企业级办公市场，但PDF格式也许在今后会变得越来越流行，其通用性的优势将会被更多人所接受与喜爱。原因很简单，比如你要为公司设计宣传手册，使用Word 2010编写了一份DOCX文档，之后把它发给了上司，接下来的事情就会变得无法控制——他要么不知道该如何用Word 2003打开DOCX格式，要么打开之后出现了格式混乱的问题，还有可能他使用的是Apple Pages，根本没法打开这种文件……

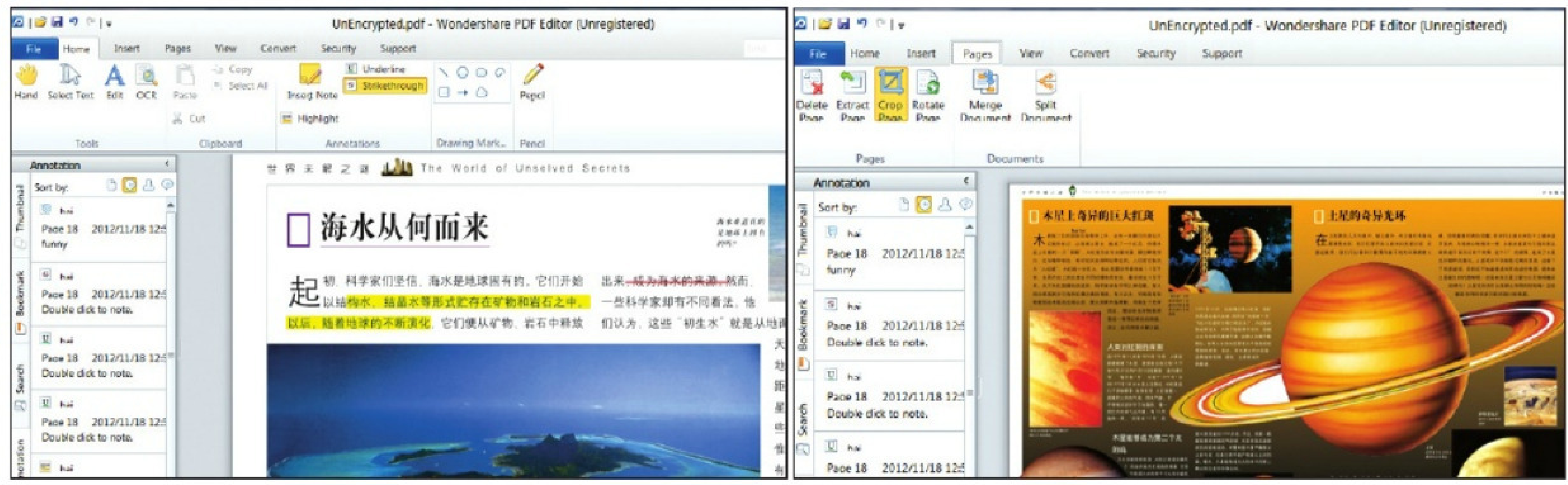
为了少给自己添麻烦，最好的办法就是把文档保存为PDF格式，确保在各平台都能获得同样的阅读体验。可惜PDF也有一个难以回避的问题，即编辑工具较少，而且很少有个人原意购买价格不菲的专业软件。尽管Office 2013已经加入了PDF编辑功能，可多数人还在使用Office 2007或更老的版本，所以当你需要编辑PDF文档时，不妨试试下面这两款软件。

1. 全能小巧的PDF Editor

“Wondershare PDF Editor”的大小只有35MB（下载地址：http://dwz.cn/3vyo8），是一款由万兴软件公司出品的PDF编辑软件，它能够轻松添加或删除PDF文档中的文本、对象和图片，添加高亮、下划线或删除线也不在话下。此外PDF Editor还支持PDF合并与分割，并可以插入直线箭头、矩形、椭圆形和自绘图形等标注，在功能上一点也不亚于其他官方的专业软件。



PDF Editor的主界面和许多文档编辑器类似，尤其是Ribbon风格的设计更是有种使用Office的错觉。软件启动后会显示最近打开的文档，也可以选择浏览上一次打开的文件夹。修改文档时先选择“Home→Edit”工具再选中要编辑的文字，双击要修改的部分，软件就会自动进入编辑状态

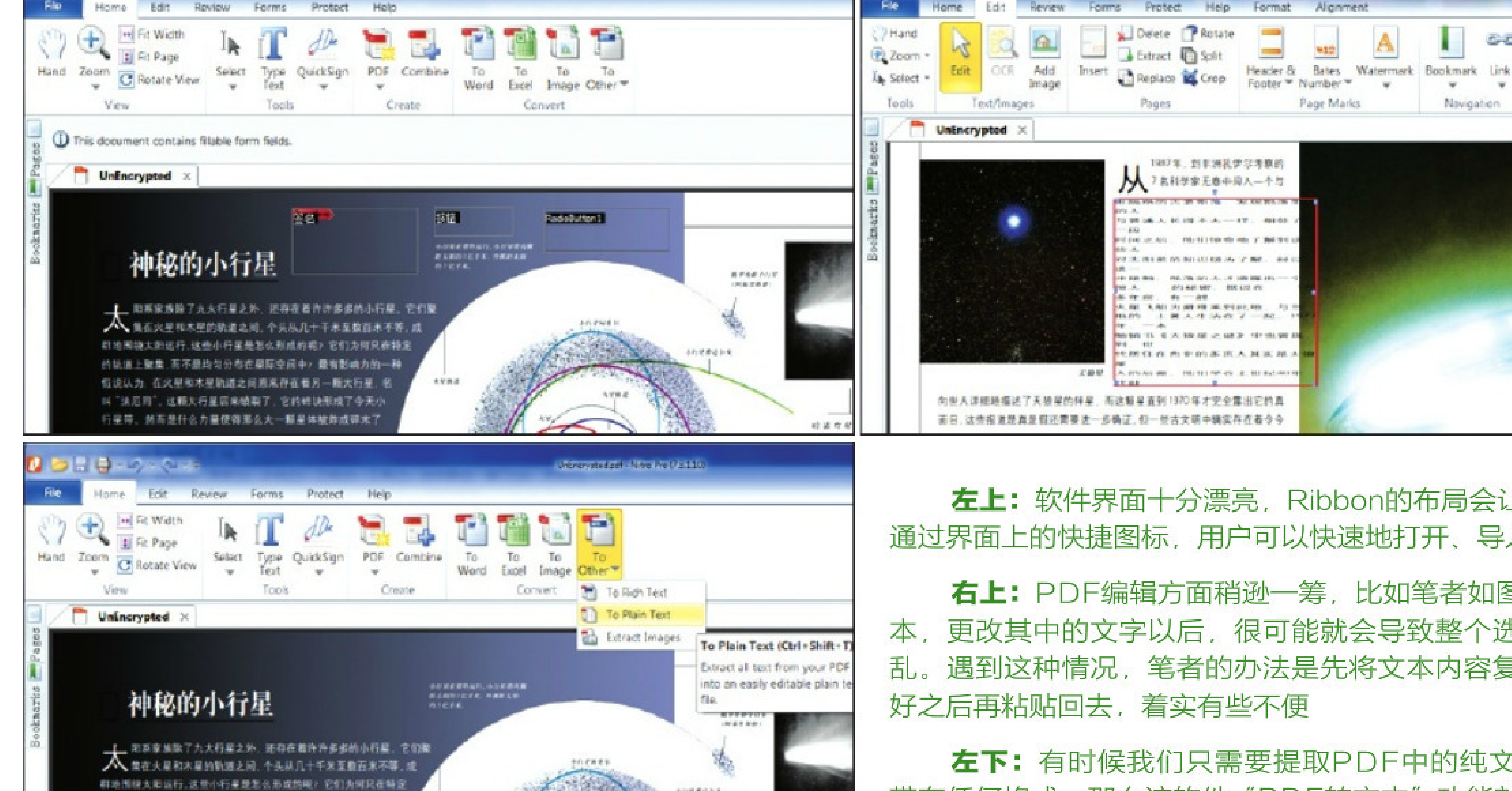


PDF Editor支持浏览或添加标注，所有人的批注内容会出现在左边侧栏中。“Insert”中的功能可以帮助你插入空白页或其他PDF文件，也可以额外添加文本、图片、书签、链接和水印。需要注意的是，该软件自带批量去水印功能，不过它只能删除由该软件添加的水印

PDF Editor带有OCR和格式转换功能，但十分遗憾的是必须购买收费版本。在打印文档时如遇到白边过宽的情况，可在“Page→Crop Page”下进行裁剪。此外为文档添加密码和设置权限等功能也非常实用

2. 界面亲切的Nitro PDF Professional

“Nitro PDF Professional”是一款全功能PDF处理工具（下载地址：http://dwz.cn/3vCla），它整合了浏览、编辑、创建PDF文档等功能，界面类似Office 2010，漂亮又有亲和力。笔者使用了一段时间后发现，它与PDF Editor一样，在文档编辑方面十分简单易用，特别地还提供了PDF转换功能，而且还支持从扫描仪获取文档并制作成PDF文件。



左上：软件界面十分漂亮，Ribbon的布局会让人很快上手。通过界面上的快捷图标，用户可以快速地打开、导入PDF文件

右上：PDF编辑方面稍逊一筹，比如笔者如图选择了一块文本，更改其中的文字以后，很可能就会导致整个选定区域格式错乱。遇到这种情况，笔者的办法是先将文本内容复制出来，修改好之后再粘贴回去，着实有些不便

左下：有时候我们只需要提取PDF中的纯文本，而不希望带有任何格式，那么该软件“PDF转文本”功能就是个不错的选择，在“Home→To Other”选项下可以找到3种类型，分别是“To Rich Text”（转为富文本）“To Plain Text”（转为普通文本）以及“Extract Images”（提取图片），选择第二种即可

格式转换——排版不再面目全非

当你邂逅了一本精彩的PDF电子书，想把所有内容制作成Word文档会怎么办？当你看中一张PDF中的复杂表格，想把它应用在Excel里又会怎么做？此时寻找一款专门的格式转换工具可谓最佳选择，它们在转换效果和兼容性等方面往往都要比直接复制到Office软件中来得更好，而且数款转换工具多管齐下，说不定还能取长补短，解决那些令人头疼的格式混乱问题。

1. 格式转换专家：PDF Converter

“Wondershare PDF Converter”和前文介绍的PDF Editor系同一家公司产品（下载地址：http://dwz.cn/3vDh6），它可以将PDF文件转换为几乎所有典型的文档格式，包括Word（DOC/DOCX）、PowerPoint（PPT/PPTX）、Excel

（XLS/XLSX）、图像（JPG/GIF/BMP/PNG/TIFF）、HTML和TXT等，能够近乎完美地保留原始文档中的图片、表格、图形和超级链接等内容，而且就算是加密或带有密码保护的PDF文档，PDF Converter也能一键轻松转换。





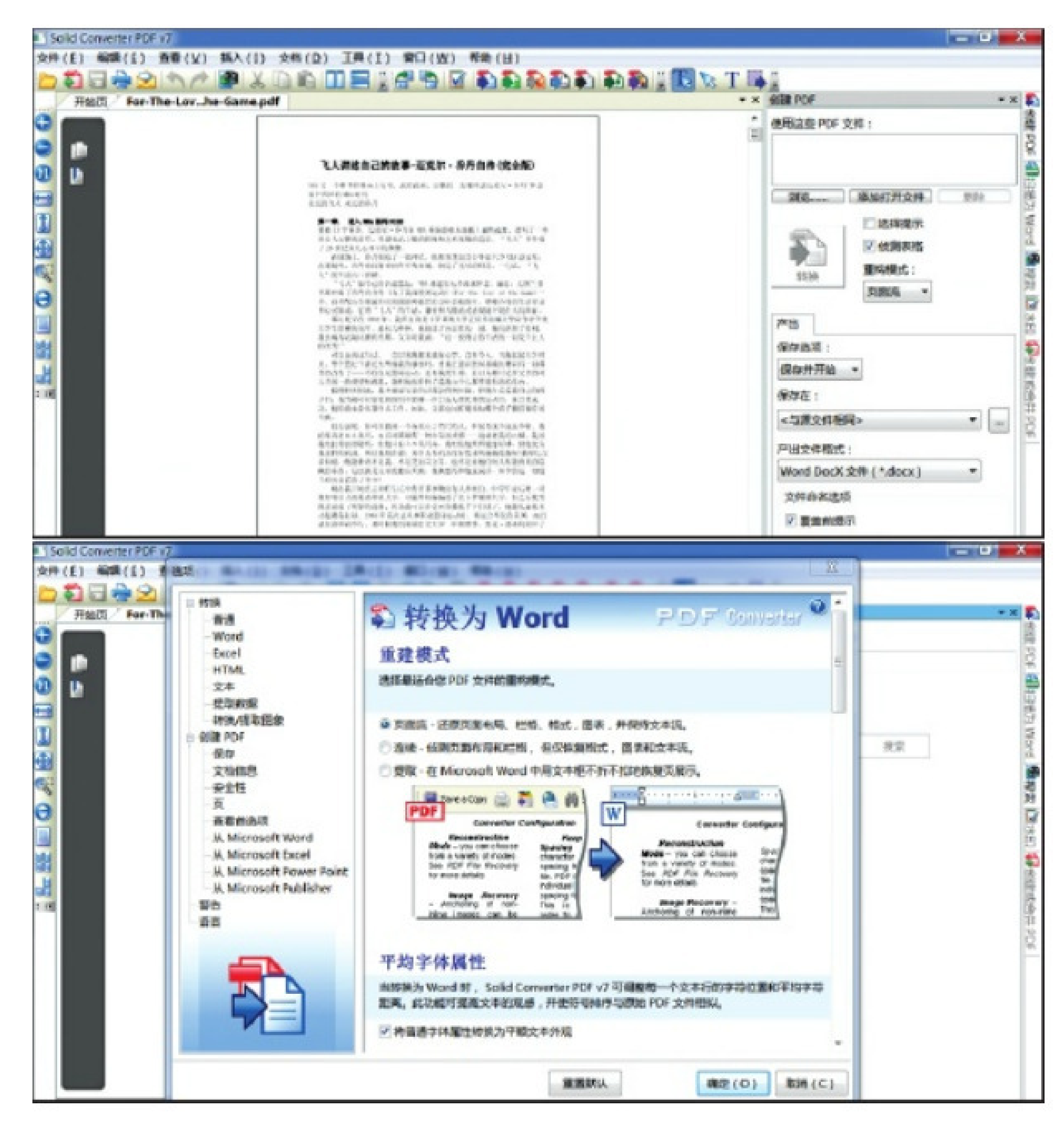
左上：笔者将一份由各种图文表格混排的大型PDF文档作为测试对象（大小约134MB），PDF Converter凭借出色的算法，仅耗时约3分钟就完成了任务

右上：在高级设置菜单中可以开启OCR功能，一边转换一边识别图片文字。需要注意的是，软件默认不支持中文，需要在“档案语言”中勾选需要的语言，待其下载完整的扫描引擎后方能使用

左下：图为转换之后的DOCX文档，内容和版式与原PDF几乎完全一样。对于图片中的文字，开启OCR后均得到了正常识别，不过代价是会丢失原来的字体，而且转换需要耗费更长的时间

2. 老牌经典：Solid Converter PDF

“Solid Converter PDF”早在WinXP时代就已经赫赫有名（下载地址：http://dwz.cn/3vDI5），很多人如同国内的“果粉”一般着迷于它的格式转换效果，称它已经远远已经超越了Adobe Acrobat。这软件售价为79美元，笔者不推荐一般用户购买，如果想完整使用，可利用搜索引擎自行解决。对于急需一款可靠的PDF格式转换软件的人来说，Solid Converter PDF应该是最好的选择。



右上：第一次使用Solid Converter PDF时会对它略微“古董”的界面有所失望。打开PDF文档后，界面最左侧是用于浏览文档的快捷按钮，最右侧是创建、扫描、搜索和水印等功能区。转换文档时，只需使用界面上方的工具条中，带有小箭头的一系列按钮（“转换为Word”“转换为Excel”等），然后在弹出的窗口中选择需要转换的页数和相关参数，确定之后软件就会开始工作，其间可以查看“详情”来了解转换状态

右下：在“工具→选项”中，用户可以对每种转换格式进行细节上的调整，包括对于非标准编码字符的还原级别，转换后文件的重建模式等，可以根据自己的需要进行设定

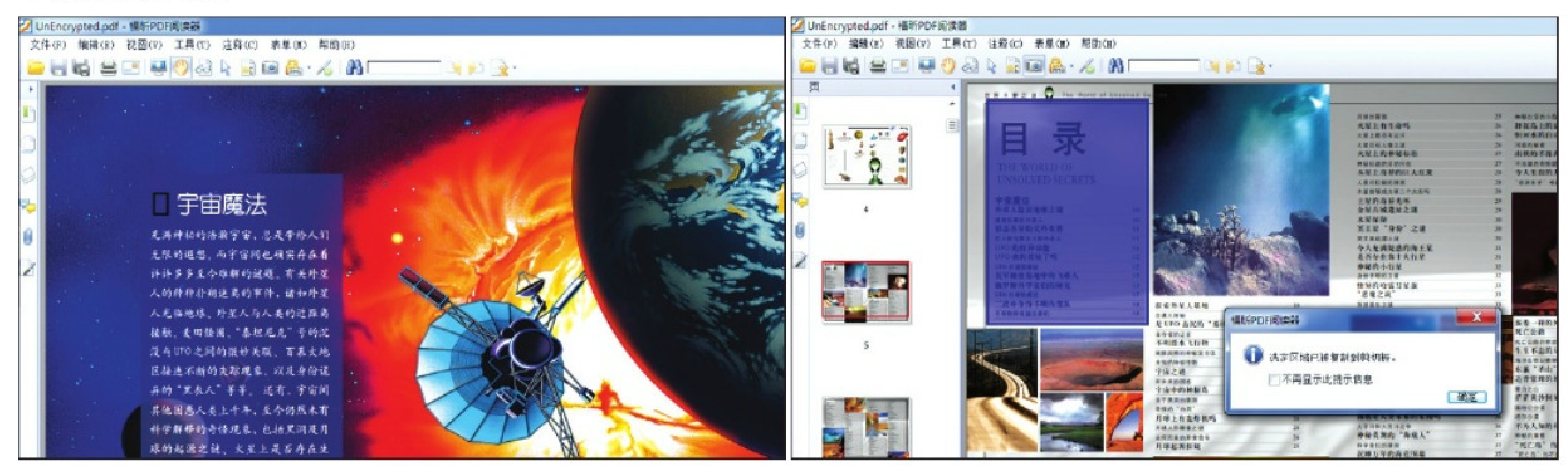
阅读的乐趣——让PDF更美观

在PC上阅读PDF文档已经不是什么困难事，如何让它在显示器上变得更好看则是用户关心的另一个问题，否则那些密密麻麻的小字很快就会把你变成近视眼……笔者阅读PDF文档多年，终究还是认为Adobe Reader对于文字的渲染效果最佳，只不过这个家伙特别笨重，光是安装包就超过了50MB，最新版完全安装更是需要1.23GB的空间，在一些特殊情况下十分不便。

在这个追求极致的时代，许多第三方PDF阅读软件另辟蹊径，在运行速度和体积方面都有自己独特的设计。

1. 要质量更要速度：福昕阅读器

福昕阅读器（Foxit Reader）是一款免费的PDF文档阅读和打印软件（下载地址：http://dwz.cn/3vFDc），它拥有令人难以置信的小巧体积（仅10MB左右），启动迅速且无需安装（单文件亦可运行），在国内的普及度颇高，甚至完全可以替代Adobe Reader成为主力工具。此外，如果你想在Chrome、FireFox或Opera中直接查看PDF，那么使用福昕阅读器也是一个非常棒的选择。

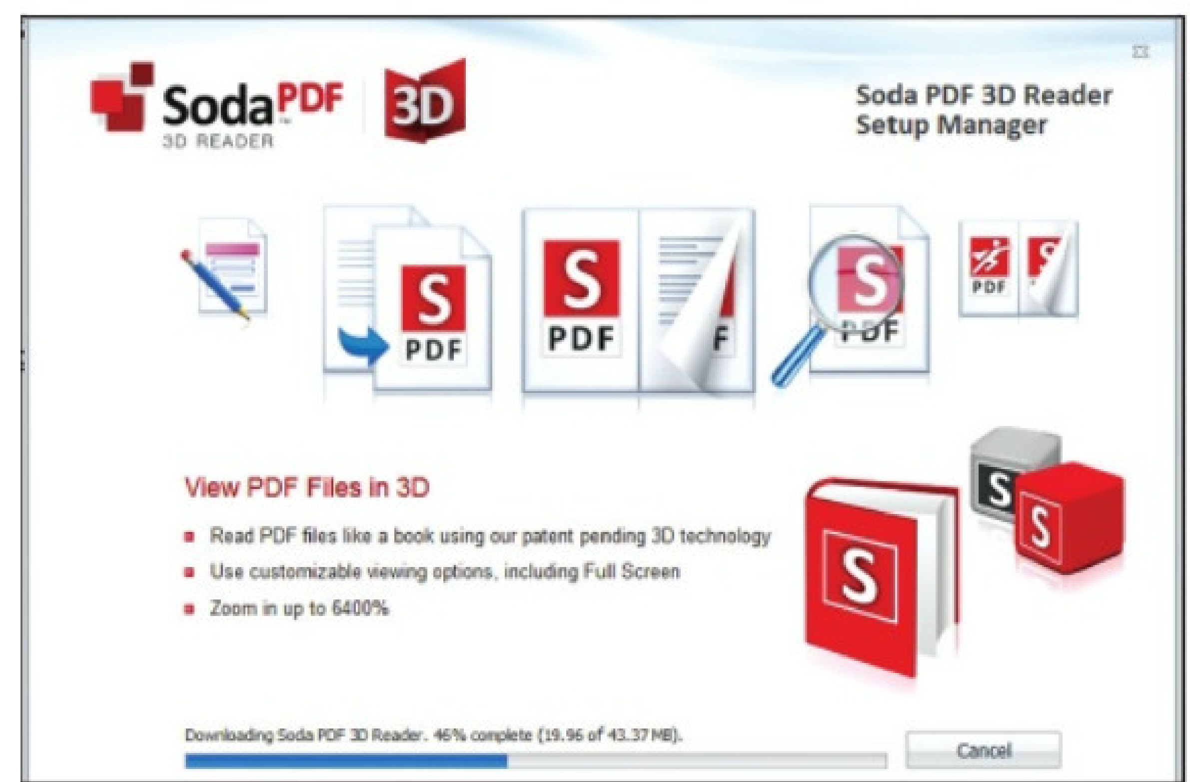


福昕阅读器的界面没有任何多余的设计，广告条也被设置成默认关闭的状态。笔者推荐使用“Ctrl+H”进入阅读模式浏览，此时屏幕中只会保留工具栏和文档内容，其他左右边栏和常用工具会隐藏起来

常用工具栏中的工具可对文本进行高亮、创建链接、撰写注释和加入箭头等操作，“打字机”功能用于在PDF中输入额外的文字，“测量”“绘图”“快照”（即截图）等功能也十分完善

2. 真实翻书特效：Soda 3D PDF Reader

自从习惯了平板电脑上iBooks等精品软件，对视觉效果要求较高的人便开始厌倦PC上那些平淡无奇的阅读器，于是“Soda 3D PDF Reader”便敲锣打鼓地向我们走来（下载地址：http://dwz.cn/3vHBa），它似乎想要展示这样一个美好场景——人们悠闲地坐在笔记本面前，一边喝着咖啡一边用手指像翻书一样自然地阅读PDF文档。不过这一切看似还只是一个美好的愿望，就算Windows 8带来了触控方面的优化，Soda 3D PDF Reader的“3D翻书”效果真的能让人满意吗？有条件的读者可以亲自去尝试一下！



安装软件时需要从官网下载安装文件，由于服务器在国外所以下载过程比较漫长。完成后会出现几个自定义选项，用户可以把Soda 3D PDF Reader集成在Office Word或Excel中，允许用户将制作好的文档直接保存为PDF格式



软件界面与PDF Editor一样采用了Ribbon风格，切换为全屏模式后碍眼的广告就会消失。得益于桌面平台强大的性能，其独特的翻页浏览效果虽不算完美，但在体验上也绝不逊色于iOS等平台。不过免费版只拥有最有限的阅读功能，甚至都无法添加标注，比较令人失望

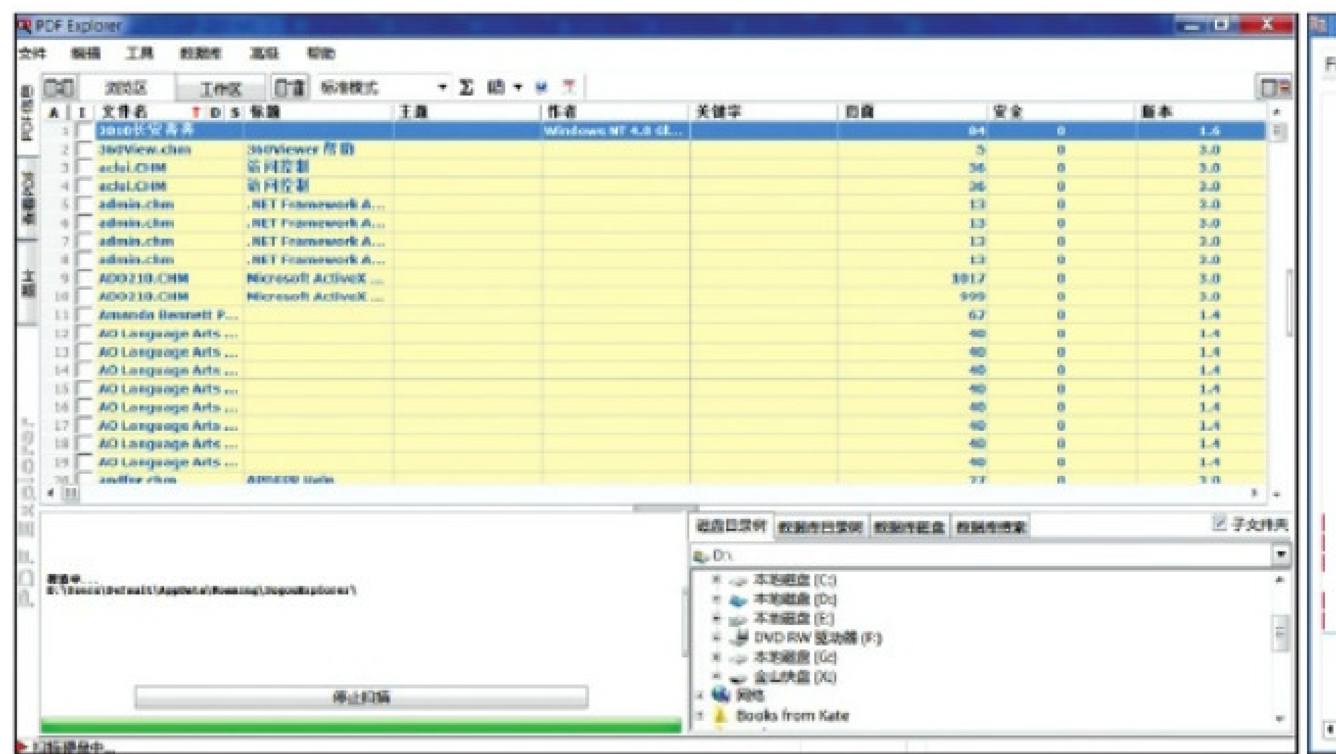
PDF相关软件——小工具有大功能

每当我们想研究某些领域的时候，就会不知不觉地从网上下载大量PDF文档，在一种怪诞般“反正不要钱”的心态下往硬盘里囤积PDF文件。可往往学到最后，认真读过且有收获的部分少之又少。好好整理一下这些文档吧！挑出有用的细细读读，没用的删掉节省空间。若想提取PDF中的内容或添加水印保护自己的劳动成果，下面也有相关工具能担当重任，帮你节省不少宝贵时间。

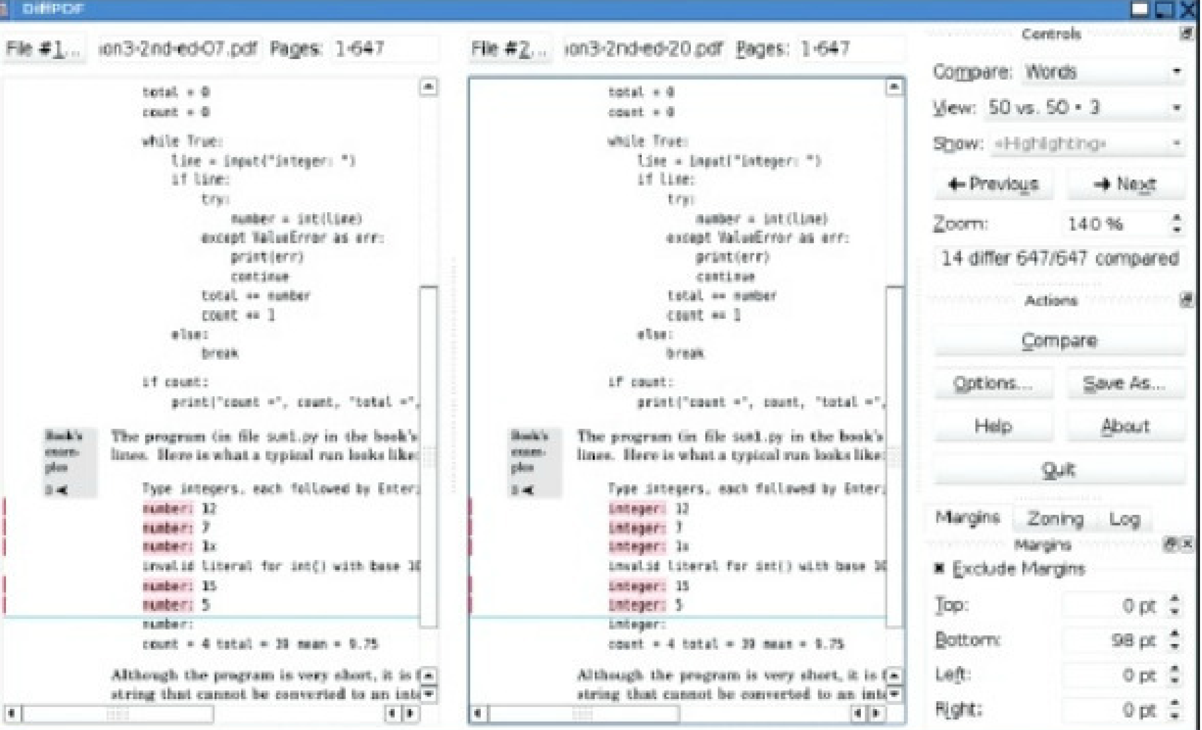
1. PDF管理“双子星”

硬盘里的PDF到处都是，如何方便合理地管理它们呢？笔者推荐两个小工具——“PDF Explorer”（下载地址：http://dwz.cn/3vlyQ）和“DiffPDF”（下载地址：http://dwz.cn/3vJ4o）。PDF Explorer能够像资源管理器一样浏览PDF文件，

利用数据库和多种实用工具，使用户管理、查找、浏览PDF文档变得异常轻松。DiffPDF则是PDF内容比对工具，它的作用是对比PDF文档中的各种内容，将新的留下，删掉旧的。



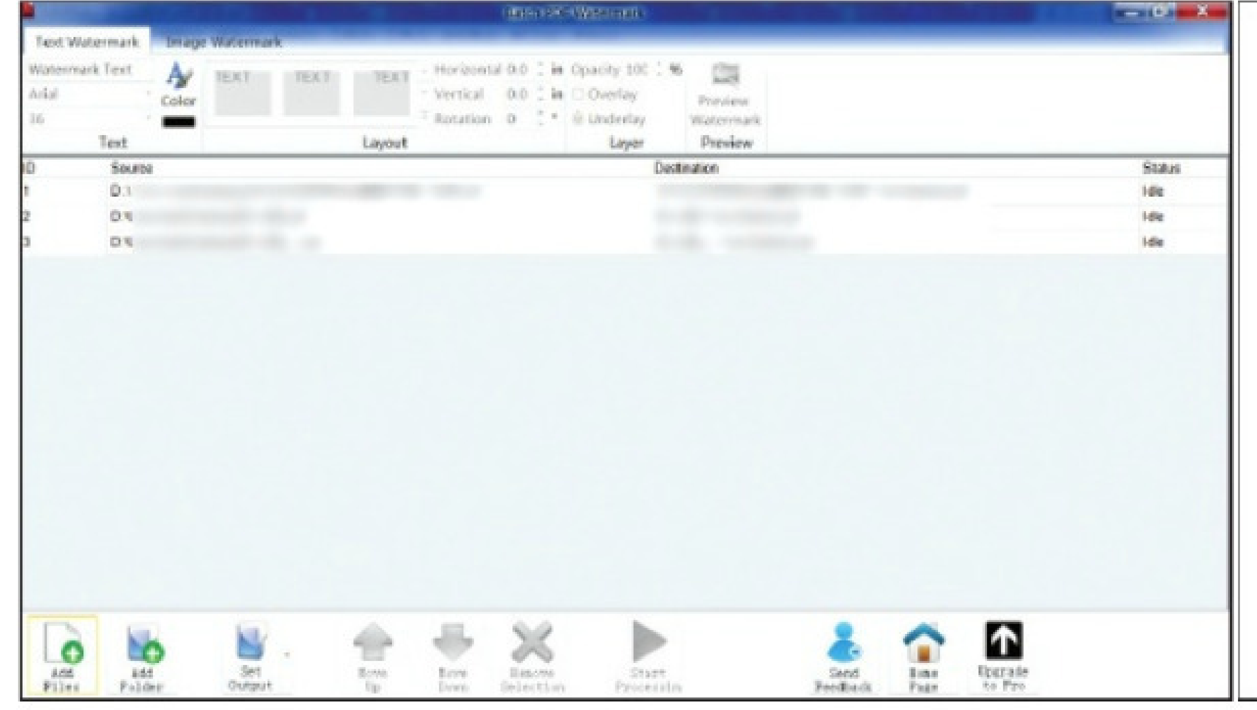
使用PDF Explorer管理文档时，首先要为硬盘中的PDF文件建立数据库。在主界面右下角的“磁盘目录树”窗口中勾选“包含子文件夹的文件”，然后在硬盘目录中选择分区，软件就会自动检索。扫描完成后即可在“数据库目录树”和“数据库磁盘”窗口中查看所有PDF文档记录



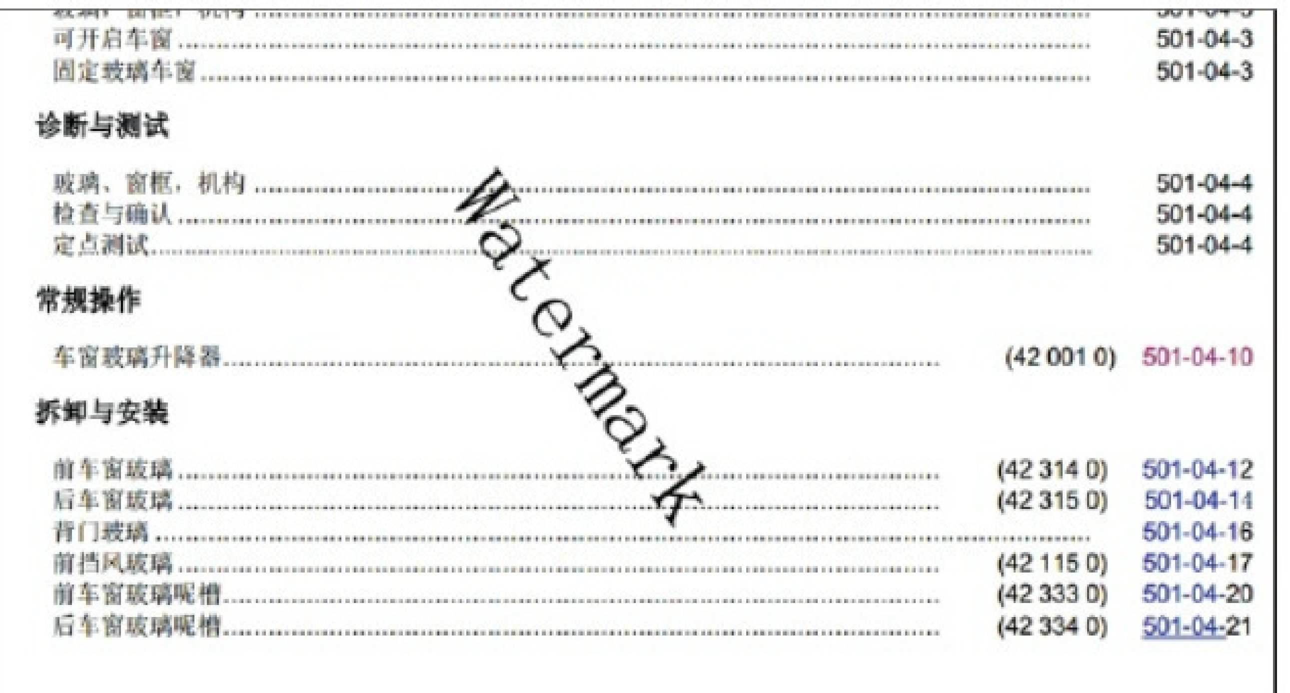
DiffPDF在对比文档方面十分专业，可比较文件中的单词、语句与外观，发现差异时会高亮显示，非常适合比较程序代码和大文字量文档。另外将鼠标停留在每项功能时都出现详细说明，高亮颜色、字体大小也都可以设置，甚至还能精确设定比较区域，足见开发者的良苦用心

2. 批量为PDF加水印

虽然前文介绍的很多软件都集成了水印工具，可当你只需要使用这一项功能的时候，难道还得下载安装那些超过10MB的软件吗？“Batch PDF Watermark”从下载到运行使用只需花费15秒（下载地址：http://dwz.cn/3vJkV），它可以快速批量添加水印并包含多个效果，功能精炼且完善。



软件可添加文字和图片水印，文字水印无法使用中文字体，不过可先制作带有汉字的图片水印再导入到程序中使用。设置好水印样式后选择“Start Processin”让机器开始干活儿吧！

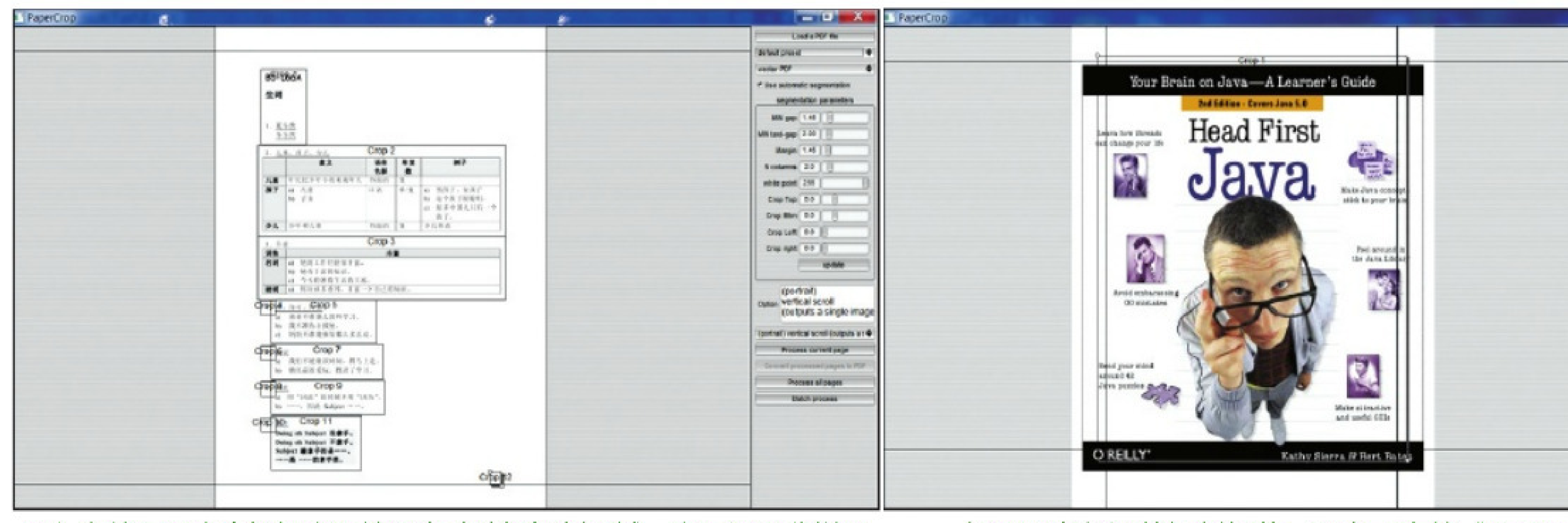


可开启车窗		501-04-3
固定玻璃车窗		501-04-3
诊断与测试		
玻璃、窗框、机构		501-04-4
检查与确认		501-04-4
定点测试		501-04-4
常规操作		
车窗玻璃升降器	(42 001 0)	501-04-10
拆卸与安装		
前车窗玻璃	(42 314 0)	501-04-12
后车窗玻璃	(42 315 0)	501-04-14
背门玻璃		501-04-16
前挡风玻璃	(42 115 0)	501-04-17
前车窗玻璃呢槽	(42 333 0)	501-04-20
后车窗玻璃呢槽	(42 334 0)	501-04-21

图为添加水印后的效果。不过需要注意的是，如果选择将水印浮于文字上方，最好将水印进行透明化处理，否则就会像图中这样遮挡到后面的文字

3. 切割PDF适合阅读

“PaperCrop”是一款专门用来制作适合于掌上设备浏览PDF文档的软件（下载地址：http://dwz.cn/3vF2T），程序会自动将导入的PDF调整布局、字体大小以及切割白边，非常适合使用Amazon Kindle等产品看电子书的朋友。



导入文件后程序会根据实际情况自动选择切割区域，之后设置分栏和选择设备按钮，其他选项几乎不必过多考虑，最后点击“Process all pages”应用设置。新生成的PDF文件字体更大、白边更小，在阅读器上会有更好的显示效果

如果要自行调整切割细节，可在下方的“Segmentation Parameters”中拖动滑块改变设置，选择“Update”之后能查看到显示效果

2012年《大众软件》


1月
与你约好一起逛
——模拟器园游会
导读


生活在云端
导读


2月
玩转音乐新时代
导读
芯与芯的交融
消费处理器新时代来临
导读


3月
何处安睡
信息时代的安全隐忧
导读


在沉默中爆发
IT业3·15反击战
导读


4月
随身，留形
手机摄像头实用指南


离开Windows 7的日子
Windows 8消费者预览版全面解析


5月
阅读的革命
掌上看世界
导读


专家级风景摄影手册
导读


6月
迈向未来的社交网络
导读


照片不孤单
——个性图片处理与在线新应用
导读

特别策划专题回顾

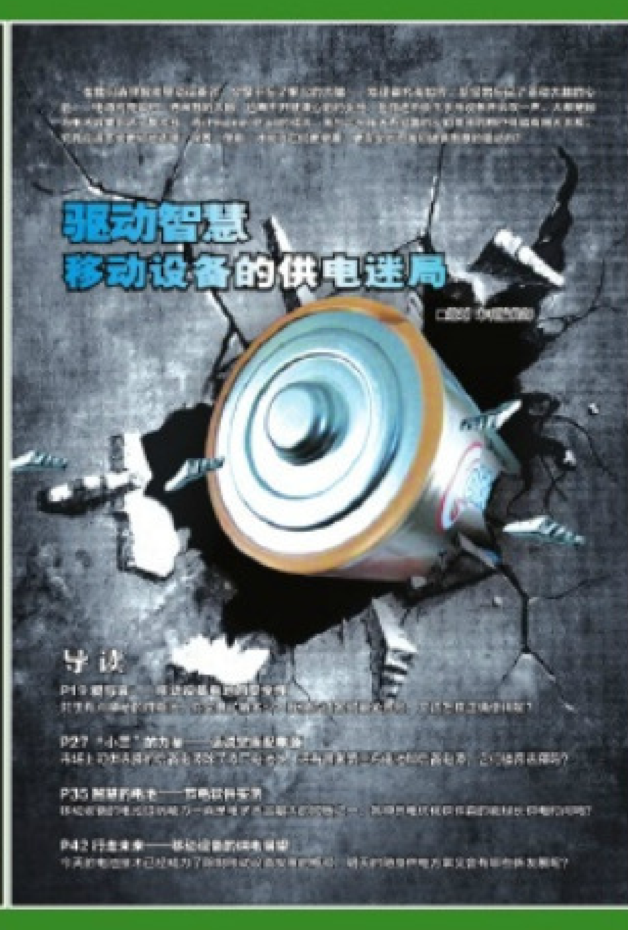
7月





8月





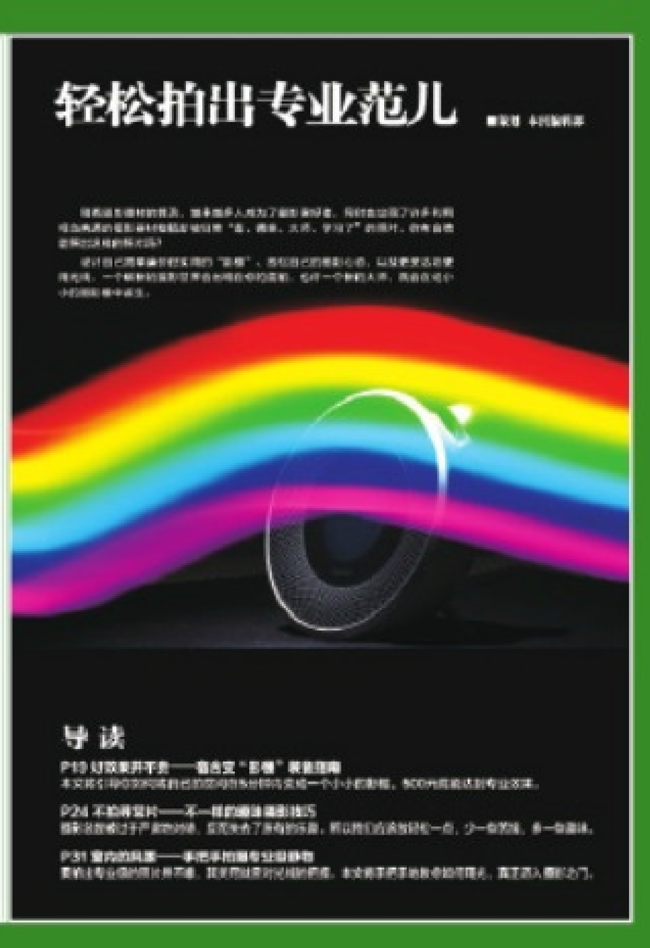
9月



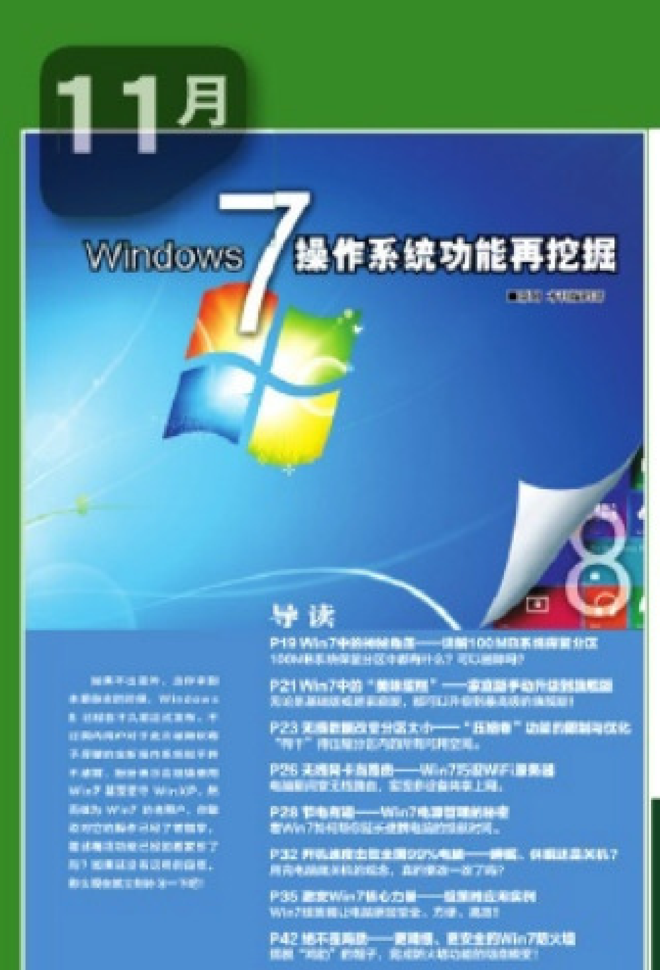


10月





11月





12月





后PC时代Windows番外篇 浅谈微软策略的转变

■上海 欧阳洋葱



传统桌面领域自从Windows时代开始，其计算机的操作体系就保持着相对一致。对于Windows而言，“开始→程序”的操作方式影响了人们15年。以前经常会在报纸上见到电脑培训班讲授如何使用Windows系统，还能在书店中看到许多Windows 98使用指南。从Windows 95一直到Windows 7，操作系统虽然总有各种性能和功能上的提升，但操作方式无外乎就是“键盘+鼠标”。而Windows 8的推出似乎在一定程度上颠覆了这种模式，这种改变潜移默化，用户甚至不会被告知，与其说是操作系统的颠覆，倒不如说是平板设备的巨大变革。

后PC时代到底有多“后”

1. 移动特性

苹果的iPad刚进入市场时，人们更多地认为那只是一款大型iPod Touch玩具，因为iPad不具备一台电脑应该包含的特性，所以苹果称其为“平板设备”。有许多对此概念不理解的人会把“Pad类”工具称作“平板电脑”，然而实际上iPad或TouchPad以及Xoom、Flyer真的是电脑吗？

“后PC时代”这个“后”字很大程度体现在设备的移动性上，10英寸屏幕的iPad可以轻易放进包中，带去公园或者办公室，拿出来立刻就能使用，不用网线直接连接WiFi网络，收发邮件、拍照、上网、下载和安装应用样样精通。如果设备本身支持3G功能，还可以在没有无线网络的地方上网做各种事情，放在膝盖上、床上，甚至端在手里来回走动，这些都是传统PC和一些笔记本无法做到的。


功能整合以后，可以将平板的便携性发挥到极致

2. 操作方式的转变

实际上在iPad还没有露面的时候，微软在2002年11月就有意连同其他PC制造商

推广过Tablet PC，而且微软的Tablet确实是一台“PC”，或者说是一款缩小版支持触控的PC，在操作方式上它把鼠标改成了手指触控。比尔·盖茨为之投入了4亿美元的开发费用和约7000万美元的推广费用，可惜最终是以失败告终，原因之一是触控市场尚未发展成熟，电容触控方式没有得到普及，所以操作体验比较差；二是微软没有专门为触控特性设计操作方式，只是简单将手指替代鼠标而已。

为普及触控操作方式作出过努力的还包括了许多Windows Mobile时代的第三方软件设计厂商，笔者记得第一次了解到“指划”这个概念时，就是通过体验在屏幕上用手指滑动一下就能翻页或翻看照片的设计，虽然现在看来这种操作早已司空见惯，但在当时的确令人惊艳。多普达以及“SPB Shell”等公司对Windows Mobile系统所做的二次深入开发，继续研究了这类操作方式，这便是后来HTC Sense UI的前身。在那个电阻屏一统天下的时代，大家都还在使用所谓的手写笔在电阻式屏幕上点点画画，触摸操作也需要一定的力度才能产生效果。

2007年，iPhone的横空出世对触控操作进行了极大延伸，它不仅体现在电容屏的特性上，而且还引进了多点触控和重力感应等功能，真正将触控操作的体验提提升了一个新的台阶。电容屏让人们使用手指的指尖替代指甲去完成以前所有的操作，简单、完美、畅快，系统UI与手的结合程度从未如此淋漓尽致。从此以后，触控技术才算真正成熟，否则现在恐怕很难实现用两根手指对图片或地图进行缩放的操作，也不能用几个“爪子”去疯狂操作水果忍者。

后PC时代的特点之一，就是以这种比较成熟的触控操作为根基，而且如今仍有发展空间。另外还包括诸如移动设备长期处于待机或睡眠状态，只需按一下“Power”键就能点亮屏幕等长期不关机的特性。



Tablet PC具有与桌面WinXP系统相同的易用性优势，可惜生不逢时最终没有流行开来



Windows Mobile时代，多普达为微软一直在努力地呐喊助威

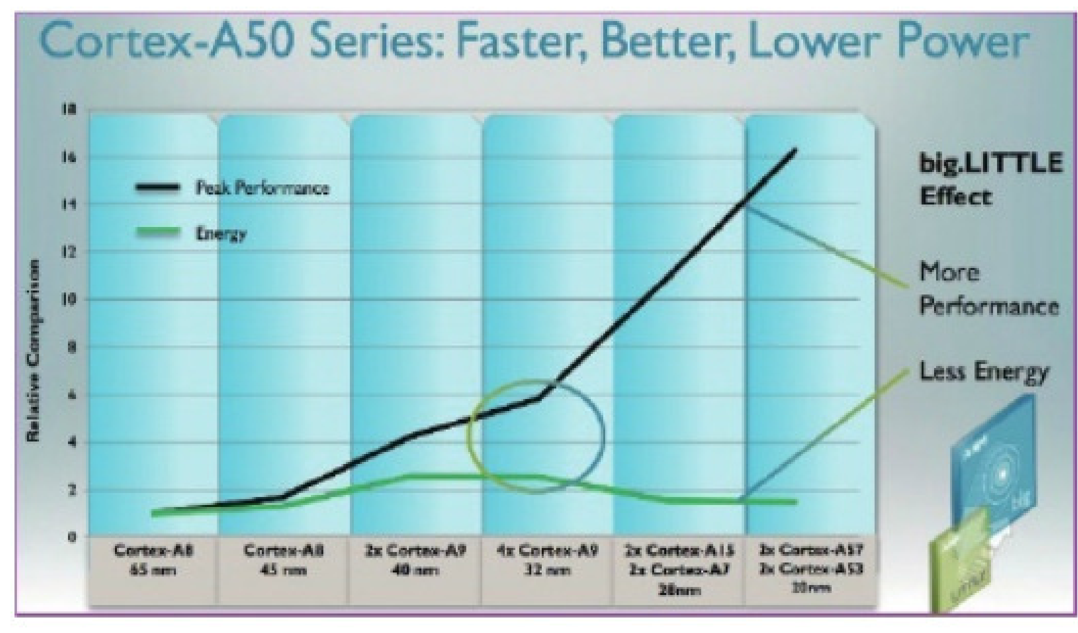

iPhone对于触摸屏技术的进化与普及功不可没

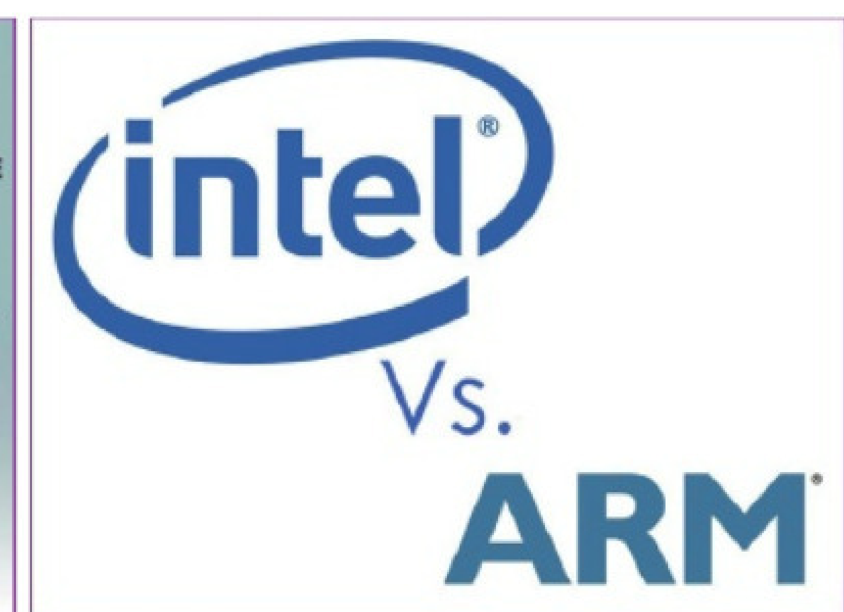
3. ARM与Intel的对峙

使用何种处理器并不能看做是后PC时代来临的标志，只不过现在的移动设备90%以上都采用了ARM的处理芯片，于是ARM在一定程度上就成为了后PC时代的重要元素或代表。不过也不能认为采用了Intel处理器的设备就不能划归为“后PC”，因为Intel也有Medfield平台应用于智能机市场，只是目前机型数目尚少，开发者也没有针对x86平台做专门应用的开发。

所以笔者认为，目前PC时代的交替是伴随着前后两代半导体企业的严格对垒，以ARM为代表的高通、三星、德州仪器以及苹果Ax系列芯片，主打低功耗；而老伙伴Intel驻留在笔记本、桌面电脑、超级本和上网本领域，主打高性能。

其实无论从工艺或性能上来讲，Intel处理器都具有绝对的领先优势，虽然现在ARM架构的处理器也开始采用双核和四核，主频达到1.5Ghz以上，但与Intel酷睿处理器相比，在性能上仍无法追平，内存带宽也不在一个数量级，内存利用率自然更不是一个层次。ARM芯片在为能播放1080P H.264编码的文件欢呼雀跃的时候，普通酷睿处理器则已可以10倍速度去压缩相同质量的视频。不过高性能往往意味着高功耗，移动设备目前还必须拥有较长的续航能力，否则带出家门两小时就得充电，就没有任何使用的意义了。移动设备需要较低的功耗达到较长的电池续航时间，牺牲性能当然在所难免。所以从这一点来说，“ARM化”是后PC时代的典型特点。





左：ARM处理器的最大优势在于低功耗

右：封闭与开放、低功耗与高性能的博弈

Windows系统的转变

两三年以前，在Windows依旧独霸天下的岁月里，微软缔造的生态系统王国严丝合缝，俨然一派祥和的气氛，人们甚至还在为如何打破Windows XP统治的问题想破脑袋。那个时期微软最大的对手普遍都认为是谷歌，后者所推崇的云计算概念在当时并不明朗，微软趁机于2008年10月推出了自家的云计算布局Windows Azure，大概也是意识到谷歌云计算服务对本地概念的强烈威胁。

苹果的插足是一件意料之外的事情，尤其是iPad的大获成功让许多人无法想象，在微软意识到灾难临头的时候，大企业反应速度迟缓的问题再次凸显。但微软的决断与大胆让他们在后PC时代开始发力，Windows Mobile的抛弃，Windows Phone的拾起就是所有计划的第一步。



云计算概念从诞生到现在至少已经5年时间，从某种角度上看，几乎谷歌所有的产品都可以被认为是典型的云计算项目

1. 触控操作的反思与颠覆

改变Windows的布局对微软而言是非常危险的行为，所以Windows Phone更像是一块试验田。相比于Windows Mobile，Windows Phone系统最大的不同就在于颠覆了早年间微软将PC概念硬生生搬到移动设备上的设想。iOS系统的封闭性概念最早为Windows Mobile指明了出路，微软就是效仿了这位提出后PC时代的先见人士，将原来的移动操作系统进行了大刀阔斧的改变，在系统风格上吸取了自家Zune HD产品的宝贵经验，进化为了如今的Windows UI（之前叫Metro UI）。

实际上，Windows UI的推出是微软对触控操作的强烈反思，以至于将图标类的展现形式全盘推翻，将指划和动态信息流等作为新时代触控设备的必要元素，所以在Windows Phone中不难看到很多全景视图与枢轴的呈现形式，以及开始界面犹如多宝阁似的瓷砖排布来直观展现信息。单就这一点来看，微软的创新意识还是颇为主动的，Windows Mobile的概念传承给了Android系统，微软则抛弃先前获得的所有成就，投身到苹果所谓的后PC时代中去。



乍看上去，Zune HD简直就是一款小巧精致的Windows Phone嘛！

2. Windows 8的临门一脚

搭载Windows 7操作系统的很多设备在以前都支持触控操作，甚至是多点触控，微软在许多展会上都有向大众演示。不过Windows 7并没有引领PC触控化的潮流，比如以惠普为代表的Slate 500平板电脑就比较失败，除了价格偏高之外，没有对触控特性做深入考量就是其最大的问题。Windows 7发布的时间是2009年，显然当时谁都不会知道2010年iPad设备即将对PC行业带来巨大冲击，微软在观念上首先就差了一大截。


iOS、Android和Windows Phone界面，你喜欢哪一个？

纯桌面化PC系统元素的触控操作其实是比较愚蠢的，苹果在制造平板触控设备时就从来没想过直接将Mac OS X的元素进行完全无思考的搬迁（尽管iOS本身就是基于Mac OS X），在设计iPhone和iPad的时候深入考察了触控操作的特点，带来了指划、多点触控、感应器等诸多特性，虽然整体风格乍看上去和苹果的Mac系统保持一致，但其设计思路完全不一样。

我们刚刚谈到，后PC时代的特性之一是触控操作，微软要赶上这一波热潮不仅仅是发布几款手机设备那么简单，在Windows Phone 7系统获得业界的肯定之后，微软决心利用自己手握的资源，在后PC时代也要走一遭。之所以做出如此的决定，是因为提前发难的苹果带来了后PC时代的概念，但设备已经从桌子上转移到了手上或者膝盖上，甚至是背包里。



三星在2011年发布的Series 7 Slate平板电脑，在Win7桌面中加入了一个类似Android界面的怪设计来弥补触控方面的不足

操作方式反思过了，对主流ARM架构也敞开了大门，同时又具有Windows Phone的基础，虽然都还没有特别成熟，但是时候该推Windows平板了，于是Windows 8就这样呱呱坠地。

普通用户怎么看Windows 8?

■WPDang.com 绍森

HSN（Home Shopping Network）是美国一家大型购物网站，今年10月，他们突然提前数周开始接受全新的Windows 8电脑预定。作为一个开放的购物社区，购买任何产品的用户都会在网站上留下中肯的评论，ZDNet科技网站的作者Ed Bott根据这些评论统计出了早期使用者对于Windows 8的喜好程度与看法。

十分喜爱Windows 8（包括操作系统本身以及配套硬件）：21%

此类用户对于Windows 8的喜爱毫不掩饰，在网站上使用了诸如“真棒”“好极了”和“爱”等字眼来形容对Windows 8的感受，在操作系统这方面的体验更是让他们十分满意。

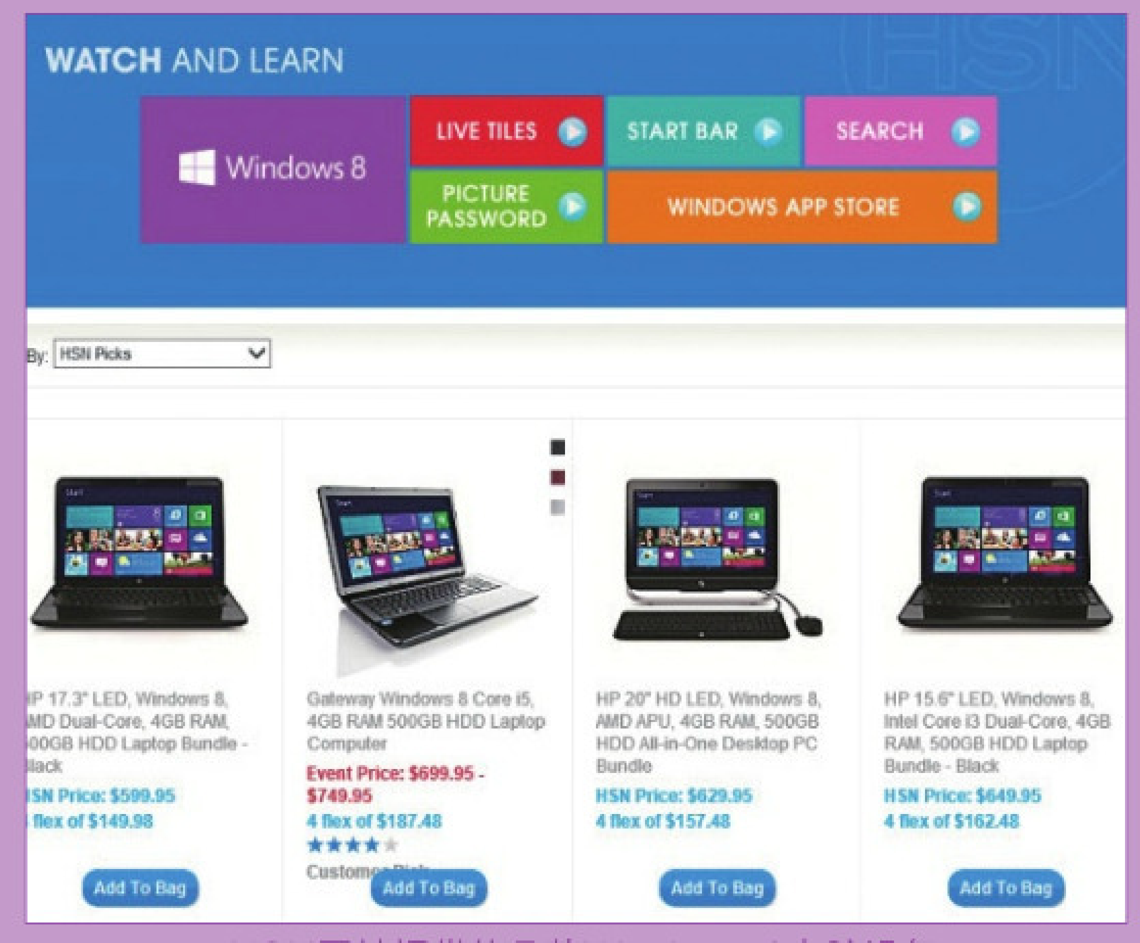
喜爱Windows 8：24%

近四分之一的人的在评论中写出了Windows 8值得表扬的优点，例如一位自称是老年人的用户说：“我喜欢这台笔记本电脑，虽然要习惯Windows 8还有些挑战性，可是一旦使用上，你就会爱上它的！”

另一位买家滔滔不绝地说：“Windows 8的改变是伟大的，我能够轻松地掌握一切。操作系统本身有很多功能，虽然已经使用了一个星期，但是每天仍然能够发现一些新的东西。”

· “Windows 8需要一段学习的过程，但总体而言，我喜欢它。”
· “伟大的产品！Windows 8比预期更容易学习。”
· “我喜欢它！它很快，Windows 8相当易用……”

在这些用户中，大部分人可能从来没有访问过Engadget（国外著名科技网站）或者Gizmodo（知名消费电子产品科技网站），但Windows 8却给他们带来了极大的惊喜，认为新的操作系统并不难用。



HSN网站提供的几款Windows 8电脑设备

仍然迷失于Windows 8：19%

正如预期的那样，有些早期使用者是一些硬件狂，新的操作系统会让他们不知所措。

· “Windows 8……这需要一些时间来适应。更快获得信息的想法是很好的，但是没有预装足够多的程序。”
· “到目前为止，习惯Windows 8将需要好几天时间！！”
· “正在试图适应这个新的Windows 8系统。”
· “最初我没有想好怎么用Windows 8，后来想通了但是发现自己还是切换到了桌面上，这样对我来说更容易进行操作。”

ZDNet认为微软的一部分赌注就是压在人们对Windows 8界面的不适感很快会有所转变，若是真的如此，那么这一部分用户将会迅速发展成为Windows 8的忠实用户，所以微软想看到的评论是：

“Windows 8吓到我了，因为我还没有习惯在缺失‘开始’菜单的情况下运行所有程序。然而越使用就越会喜欢它，这台电脑真是……快呀！”

硬件支持不佳：21%

PC生态系统中最大问题之一便是硬件的削减可能会导致操作系统运行速度变慢、不可靠或支持不足。在此次调查中，约有五分之一的用户真的不喜欢这款新产品。事实上，一对夫妇在评论中尖锐地评论道，他们曾经在其他硬件设备上使用过Windows 8操作系统，并指责系统硬件反应呆滞。如果你开发的产品会让20%以上的用户感到不满意或者不开心，那么很可能已经遇上了麻烦。

讨厌Windows 8：14%

有一位用户称学习使用Windows 8是一种“a real pain”（确实“蛋疼”），而另一位顾客描述自己的感受是“Amazing, the best I have ever seen!”（这是我见过的最不可思议的事了），之后却被人加上了一句“Not crazy about Windows 8.”（别被Windows 8整疯了）。

当然也有很多极端的消费者给予Windows 8更加糟糕的评价：“看上去很美，但3天之后就出现了一个严重错误，于是不得不重启，所以我不是一个很满意的消费者……而且我讨厌Windows 8，谢谢！”

微软正在竭尽全力处理用户对于Windows 8的反感，但总的看来，人们对于Windows 8还是拥有足够的耐心。在每天的使用中，你会忽然发现原来Windows 8还可以这样，能够发现它的点滴创新之处，或许这正是Windows 8独特的魅力所在。随着Windows 8全面展开销售，市场将会给予我们真正的反馈，Windows 8的成功与否，需要时间考验。

3. 键鼠时代与触控热潮的碰撞

微软为了顺应后PC时代的热潮，在此次操作系统更新换代之际便推了出两个版本的Windows，分别是Windows RT以及Windows 8。如果你依然无法分清它们并感到困惑，那么不妨先从Windows RT版看起。

与其说Windows RT隶属于Windows大家族，倒不如认为它和Windows Phone 8系统是近亲关系。Windows RT只提供对ARM架构处理器的支持，这就意味着它本身根本不是Windows 7的延续，或者说都算不上Windows家族的成员——既不能运行EXE可执行程序，也不能从网上下载现有Windows软件资源直接安装，只能从Windows Store应用商店通过Microsoft Account（之前称为 Windows Live ID）购买软件和游戏，并且整个开始界面不再拥有“窗口”的概念，没有菜单栏和工具栏等元素，倒是和Windows Phone系统长得很像。这种界面模式最早是由苹果提出并开发的，从iPhone到iPad皆是如此，鉴于Windows RT并非手机系统，这款操作系统的定位就是平板设备。我们不如这样认为：iOS系统运行在iPhone和iPad之上，而微软也有一款系统运行于手机和平板，只是将它分别起了两个名字，一个是Windows Phone，一个是Windows RT。

认识了“亲戚”Windows RT，再来瞧瞧Windows真正的下一代操作系统Windows 8。微软当然不会放弃自己一手构建的Windows帝国，所以按理来说，Windows 8当然是Windows 7或者XP/Vista系统的升级与深化——该兼容的硬件继续兼容，该运行的软件继续运行，该支持的架构还要继续支持，这才是人们心目中Windows 8的使命。但微软的想法从这一刻起就发生了变化，并且与苹果分道扬镳。

苹果虽然致力于后PC时代触屏类设备的开发，但Mac系列产品从未停滞，每一代iMac和Macbook设备的更新都可圈可点，而且也没有贸然为它们加上触控操作的印记，只是从技术和广度上进行深化，例如最新的Macbook Pro支持的Retina视网膜屏幕，即被视为一种创新和进化。所以苹果目前还是严格把电脑和平板区分开来，并同时也在致力于实现多平台的无缝接合。

不过微软却认为，触控是一种操作方式的革命性颠覆和大势而趋，所以在普通的Windows 8操作系统中，也将Windows UI的概念引入了进来，并继续支持传统的桌面模式，既为老用户保留了鼠标与键盘的用武之地，也为微软所认定的触控操作趋势做足了准备，算是一种颇为折中的解决方案。不过在笔者看来，这样的设计似乎是一种矛盾，会令某些用户无所适从，如果购买的新电脑支持屏幕触控操作，那么究竟该像平常一样用鼠标和键盘敲敲打打，还是应该拿在手里戳戳点点？正在打字或者用鼠标点击程序运行的时候，又何时才考虑把手指放到屏幕上去做点击的动作呢？看来这种改变还需要消费者适应很长一段时间。



运行Windows RT系统的Surface平板同样也有传统的桌面模式，用鼠标操作也没有问题



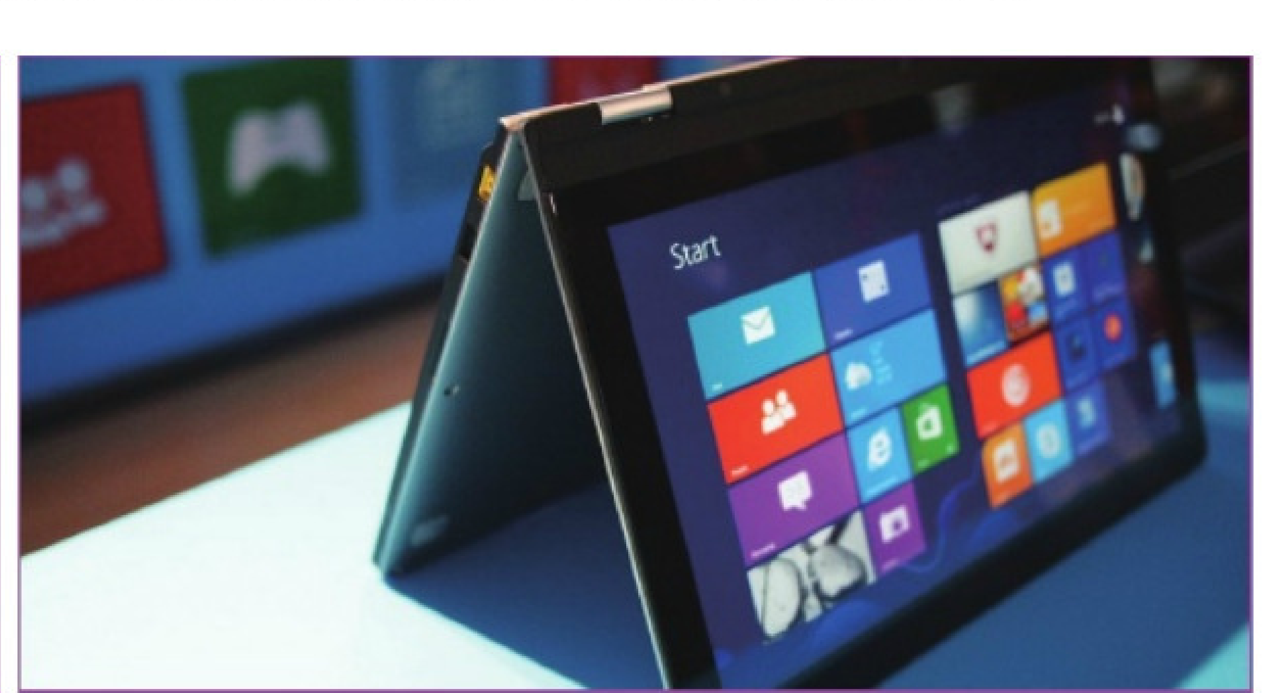
微软为Windows 8系列特别设计的Wedge蓝牙键鼠套装，电脑操作今后会变得方便快捷还是不知所措呢？

4. 既是平板，也是电脑

很多使用iPad的用户都有这样的困惑：为什么我的平板不能像电脑一样管理文件？为什么只有照片和视频才能发送给QQ好友？为什么每次同步数据都要使用iTunes这么反人类的工具？对于这一点抛开Android不谈，苹果所开创的平板概念就是如此，这不仅是iOS系统封闭性的问题，更是平板和电脑的概念差异，若是换作微软，这便是Windows RT和Windows 8的差异。桌面、手机和平板近乎一致的界面体验，是想告诉用户：安装了Windows 8系统的PC，既是平板也是电脑吗？



惠普Envy X2算是最早期的一批混合型笔记本平板设备，11.6英寸的屏幕大小恰巧凸显了Windows 8系统定位平板与笔记本的矛盾契合点，属于混合型设备最恰当的折中尺寸。Envy X2在键盘底座上还提供了额外的电池，整体续航的时间能扩展到14小时，而且总重量只有1.5kg



另一类混合型平板与笔记本的设计方案即是屏幕可做360度旋转，此类产品代表是联想IdeaPad Yoga 13。这种设计方案与键盘/屏幕分离的设计形式相比，CPU、内存之类的组件就都可以放入键盘底座，在配置上会有更多的发挥空间





左： 华硕在Computex大会上也展示他们的Windows 8笔记本平板电脑：华硕太极TAICHI。配置方面为正反两面的11.6英寸1080p屏幕，Intel酷睿i5/i7处理器，配备Webcom触控笔

右： 如果说清一色的“后空翻运动”少了许多乐趣，那么索尼侧滑盖式的Windows 8混合型设备是否会让你眼前一亮？这款名叫VAIO Duo 11的产品可将屏幕完全滑下挡住键盘，熟悉的平板界面就会呈现在眼前。各种接口以及NFC、GPS的支持一应俱全

左： 戴尔在Windows 8的浪潮里相比其他厂商要低调些，不过他们在Windows 8混合设备上的创意却颇有新意。戴尔XPS Duo 12笔记本平板电脑采用了屏幕中轴翻转设计，全高清屏幕和碳纤维材料的使用也是该设备的亮点所在

右： 索尼VAIO Tap 20这款产品的界定比较奇怪，从正面看是一台20英寸的大型平板，后方U型支架的设计则更像是一款一体机，不过其内置电池以及整合的NFC模块却似乎又在讲述这款产品还是注重移动性，实在是平板与一体机的混血品种，适合平放在床上两个人一起玩





平板和笔记本的变身方式有许多种，这种变身是混合型设备的必然选择。对于强调触控操作的Windows 8系统而言，在用手指上戳下点的时候，键盘显然就有些多余，于是硬件厂商们首先想到的就是将屏幕和键盘进行分离设计。微软Surface平板本身在设计理念上就是笔记本和平板的融合，Smart Cover自然就是宣传的重头戏。

各种突发奇想的混合型笔记本平板电脑或一体机的概念在所有PC厂商们的努力下真可谓百花齐放，Windows 8系统的确有留恋鼠标键盘时代的感觉，却又加入了一些追赶触控热潮的情调。将后PC时代的概念融入到了当下的PC中来，这正是微软所要引领的方向。

总结与思考

美好的愿景总是令人心驰向往，不过微软仍然要面对来自业界和消费者的诸如质疑。微软的平板市场已经由Windows RT领衔，Windows 8的“掺和”是否会多此一举？毕竟Windows 7已经足够优秀，对于那些只是用PC设备办公和进行日常操作的人，Windows 8的卖点是否能触动他们的心弦？



Windows Store正是为触控应用与游戏搭建了施展拳脚的平台

平板和笔记本电脑的融合与变身设计对于厂商来说轻而易举，不过两者之间仍有一些至关重要的差异，平板的移动性是其重要属性之一，根据众多用户的使用体验，类似iPad一样尺寸达到10英寸的“玩具”已经是双手掌控的极限大小，但对于笔记本电脑来说，11英寸都要算是小个子，而且更多人希望屏幕能增大到15英寸可供最佳浏览。如果真的要把这类触控混合型电脑的显示屏做得更大，那么在其变身为平板以后，要想拿在手上随意操作可真不怎么容易呢；反之屏幕变小又会遇到办公或游戏体验都不爽的尴尬。这其中的一进一退，有时候很难把握。

寻求一种平衡，挖掘Windows 8操作系统的全部价值或许是微软和厂商们唯一的出路。手指触控与敲击鼠标键盘两种截然不同的操作方式，究竟前者有多大的发展潜力，都是未来需要考虑的问题，至少PC上目前大部分游戏如果通过触控来操作，都无法得到很好的体验，不如老老实实回顾“键鼠”派，但如果针对此功能开发一批经过特殊优化过软件和游戏，或许是个不错的想法。除此之外，Windows 8如果能较好地发挥在平板与电脑设备之间的灵活性，继续做大做强平板市场，那么对于Intel公司而言也是一件美事，因为Intel原本在移动市场的份额就少得可怜，如果能通过Windows 8的逐渐普及和微软在后PC时代的发力，或许还能借此在移动市场再度大展身手。

掌上交流，顺畅无阻

——流行智能手机输入法大比拼

■四川 土八哥

随着智能手机与平板电脑的普及，手机输入法逐渐成为了广大用户关注的焦点。面对层出不穷的输入法工具，到底哪一款更易用，能让我们更快捷准确地进行文字录入呢？这恐怕是广大手机用户非常关心的问题之一。在今天的评测中，我们就为大家送出一份参考答卷。

一 参测产品简介

手机输入法对于移动智能终端的重要性不言而喻，很多厂商纷纷介入这片领域。在这些商家带给我们更多选择的时候，到底哪一款产品能更好满足实际的需求呢？从各主流手机输入法的宣传上来看，似乎难分伯仲——

1.搜狗输入法手机版

主页：shouji.sogou.com

作为一款针对手机人群开发的多系统移动平台下应用软件，搜狗输入法（图1）手机版兼具桌面平台词库容量大、检索速度快以及外观漂亮等特色；具备词库更新备份、通讯录词库联想以及导入PC端输入法用户词库等功能，支持双拼与中英文混合输入。

2.百度手机输入法

主页：shouji.baidu.com/input



搜狗输入法手机版　　百度手机输入法

百度手机输入法（图2）支持拼音、笔画、五笔、手写与智能英文输入，并拥有智能语音和多媒体两种全新的输入方式；最新的百度手机输入法采用百度第三代内核，文字输入更轻松；多媒体输入支持涂鸦、随写等便捷方式，具备分类词库功能，让输入更准确。

3.讯飞语音输入法

主页：ime.voicecloud.cn

正如其名称所示，讯飞语音输入法（图3）最重要的卖点便是“语音”，除此之外还能在拼音输入界面直接进行连续手写输入，实现同一界面下多种输入方式平滑切换，更加符合国内用户的使用习惯，理论上可以有效提升手机的输入速度。

4.QQ输入法（手机版）

主页：mobile.qq.com/py

QQ输入法（手机版）（图4）是腾讯公司开发的一款手机输入软件，不仅支持基本的虚拟键盘拼音笔画英文数字符号输入，还拥有手写、滑动输入以及手势搜索等高级功能。用户可以一次性输入多个词语、混合输入中文和英文。QQ输入法提供标准版和增强版让用户“量机而行”，告别卡死现象，让手机输入更加轻松。

5.GO输入法国际版

主页：www.goforandroid.com/GDT/soft.aspx?softid=4&nav=5

GO输入法国际版（图5）继承了GO系列产品优秀的界面设计，支持拼音、手写、五笔、笔画和语音等多种中文输入方式，同时支持英文、俄文、韩文以及多种拉丁语系文字的输入。高效的反应速率，实用的功能，值得Android手机用户进行尝试。

6.谷歌拼音输入法

主页：暂无

根据官方的宣传，谷歌拼音输入法（图6）兼具微软拼音和紫光拼音两种输入法的优点，有效地解决微软拼音的长句输入和紫光拼音短句输入方面的不足，具有包括智能输入、时尚语汇和个性定制等在内的五大特色。利用谷歌的在线语音识别功能，也可以支持语音输入。

7.触宝输入法

主页：www.chubao.cn

由上海汉翔公司打造的触宝（TouchPal）输入法（图7）曾荣获2009全球移动通信系统协会（GSMA）创新大奖总冠军。支持智能全拼整句输入，具备误按键纠错、混合输入、手写过滤和笔画输入等实用功能，对于语境词意联想也做出了不错的优化设计。

8.云狐输入法

主页：www.17vee.com

云狐输入法（图8）是一款专门针对国人打字习惯而设计的便捷输入法软件，集手写、语音与拼写三大输入方式于一体，具备模糊语音、联想词汇和记忆短句的三大输入功能，可满足用户全方位需求，让手机输入比桌面打字更加快捷。

9.盛大输入法

主页：input.sdo.com

盛大输入法（图9）支持语音、手写输入，支持联网同步新词、网络备份个人词库。独有的多功能下拉栏，让输入法界面保持简洁风格的同时，对功能方面也没有造成明显影响。贴心的状态切换和智能联想，让用户在输入中文、英文和数字等内容时，手感更惬意更流畅。



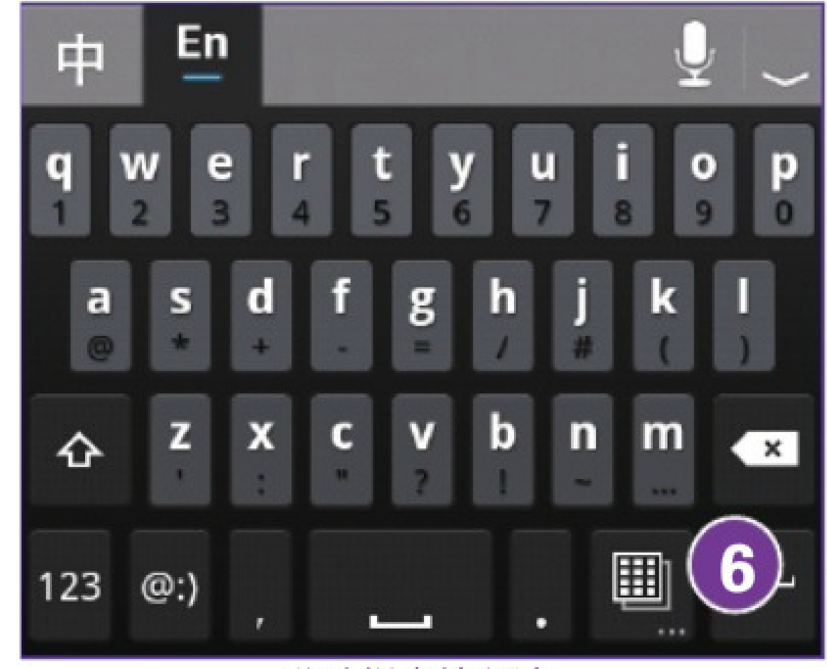
讯飞语音输入法



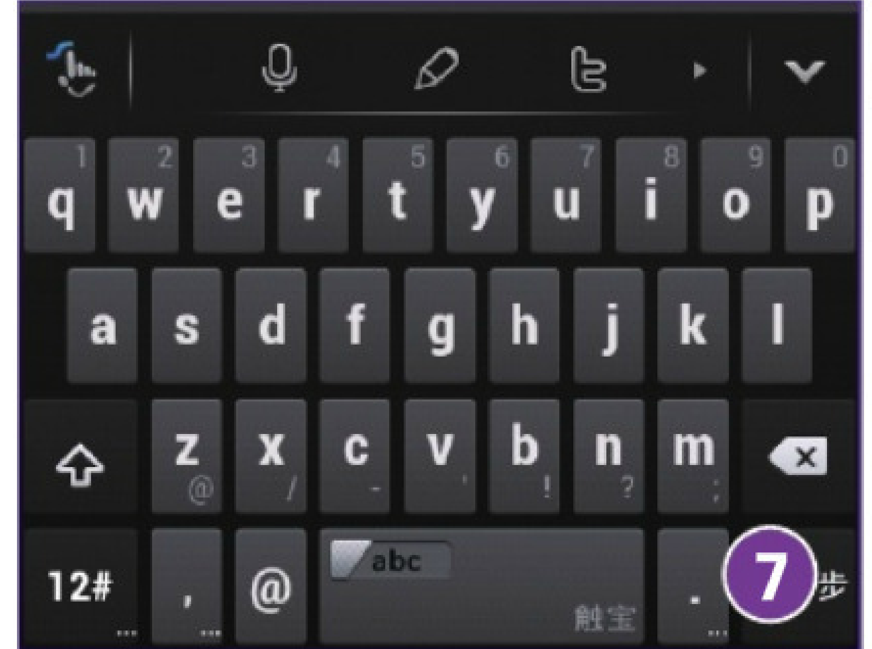
QQ输入法（手机版）



GO输入法国际版



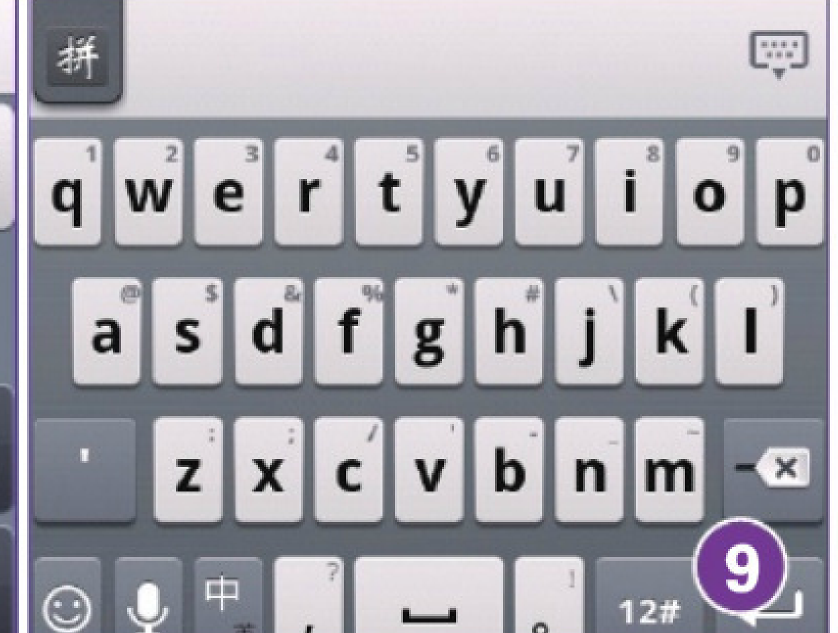
谷歌拼音输入法



触宝输入法



云狐输入法



盛大输入法

二 不看宣传看实效：参测输入法功能细节大比拼

尽管已经做出了不少删减，但从各家厂商的产品简介中，我们依然可以清晰地看到营销宣传风格的夸张描述。那么，究竟哪款智能手机输入法的品质更胜一筹呢？

1.第一印象：输入界面

软件界面是智能手机输入法的“脸”，漂亮与否仅仅是附加指标，更重要的在于虚拟键盘的布局一定要合理，方便新手不必学习，上手即用。

a.搜狗输入法手机版采用传统的手机输入法界面，最上一栏分别是多媒体输入、输入法切换和语音输入等功能按钮（图10）。整体布局比较科学，触摸“输入法切换按钮”，可以看到这款输入法支持9键拼音和英文输入、全键（26键）拼音与英文输入、笔画输入以及手写输入等模式，支持夜间输入模式，能较好地满足用户的不同输入需求。

b.百度手机输入法支持9键和26键的输入布局，最上面一栏除了Logo之外依次为语音输入话筒、拼音输入方式、手写和其他输入方式切换按钮。点击拼音输入方式按钮后，可按需选择“拼音拇指（九宫格）”和“拼音全键（26键）”两种虚拟键盘来适应英文、五笔和笔画的输入方式。而在其他输入方式中，则可选择位置、图片、录音和随写等辅助输入方式，扩展功能比较全面。其余功能切换标示一目了然，点击右下角“符”字按钮，可实现各种常见表情符号的输入。而通过下载，还可添加双键布局等较少见的输入键盘界面。

c.讯飞语音输入法默认为中文9键界面，界面十分简洁；支持语音、手写和键盘输入，可以滑动切换九宫格键盘和全键盘（图11）。当然，作为最重要的功能卖点，讯飞语音输入法界面第一行的中间即为语音输入图标。至于功能细节方面的设置，同样也可以通过主界面上的按钮进行调整，从手写输入的令名都到皮肤外型皆可进行细调。

d.QQ输入法（手机版）默认为26键英文输入界面，最上一栏中从左至右分别是设置、语音输入、操作控制、输入方式和皮肤调节按钮。点击“键盘”图标进入“输入方式”切换界面，可对拼音、英文和笔画进行全键盘与九宫格键盘切换，同时也可以选择五笔全键盘和手写键盘（图12）。点击界面左下方的“符”字按钮，可找到品种丰富的常用符号，十分便利。



GO输入法的弧形菜单

e.GO输入法国际版支持虚拟键盘与硬件键盘，并专门针对Android手机用户进行了多项产品优化。支持英文、五笔、拼音、手写、笔画和符号等多种输入方式，起始界面为九宫格界面，但不支持26键模式。触摸界面最上一栏正中的输入法切换键，会弹出一个弧形菜单扇形选择器，可按需选择五笔、拼音、手写和笔画输入等模式（图13）；点击Logo会弹出更多的操控选择，其中最重要的无疑便是“语音输入”，但切换操作确实不算便捷。

f.手机版的谷歌拼音输入法支持简体中文输入，拥有笔画输入、在线同步词库和联想词组等功能。界面最上一栏的“中/En”按钮可分别切换中文拼音26键输入法和英文九宫格输入法，话筒图标则可以切换语音输入。要想切换为其他输入法，需点击最下一栏的“键盘”图标，在打开的新界面中选择中文26键、英文9键、笔画输入9键和手写输入操作界面。而点击最下一栏的“符号”图标，则可按需输入标点、表情和



搜狗输入法手机版设置和编辑功能在同一界面内



讯飞语音输入法操控界面简洁明快



QQ输入法界面切换直观了然



谷歌拼音输入法的符号输入能力稍显薄弱

Web等常用符号，虽然数量较少，但也聊胜于无（上页图14）。

g.触宝输入法支持9键、26键及T+键输入模式，默认界面为26键英文输入，直接提供语音输入按钮，但要想实现拼音和手写输入还需下载安装相应的插件包（图15）。点击左上方的“手形”图标进入设置界面，选择“输入方式→更多语言”，可按需添加拼音、笔画、手写、五笔和注音等中文输入方式，另外还可以添加法语、德语、西班牙语、葡萄牙语以及意大利语等拉丁语系相关的字库。整体来看，触宝输入法界面设计中规中矩，但切换输入方式不太直观。

h.云狐输入法的界面简洁明快，默认为流行的26键输入方式，最上一栏“拼音、手写、语音”三大主流输入方式的选择切换直观了然（图16）。左下角的“英文”键，按一下即可实现中英文输入的切换。

i.盛大输入法支持9键和26键两种界面，点击左上角的状态切换按钮，可按需选择拼音、数字、英文、手写、语音和音节滑行等输入方式（图17）。在界面右下方直接提供了话筒标志的语音输入键，相当便捷，显示出了这款输入法对语音输入功能的重视。



触宝输入法很多基本输入功能需要另行下载安装才能使用

云狐输入法语音输入界面使用非常便捷



盛大输入法功能比较全面

简评：

在基本输入界面的布局上，各家输入法的表现可谓大同小异。同时提供9键（九宫格）和26键（全键盘）界面是目前输入法的主流设计，前者可以较好地满足小屏幕手机用户需求，后者更适合大屏幕手机用户进行操作。整体来看，26键界面依然是主流，不仅利于新手熟悉操作，输入的效率也会更高。可想而知，在手机大屏幕化的发展趋势下，不具备26键输入界面的手机输入法在未来注定会被率先淘汰出局。

2.拼音输入识别率比拼

拼音是国人最常用的输入方式，为了测试各款手机输入法在这方面的实际表现，笔者选择了以下词汇进行统一测试：

①haishangshanghai（海上上海）、shijiedelaoshi（世界的老师）；shuguyinxiangjueyujiadenghuoming（戍鼓音响绝，渔家灯火明）。

②lffw（龙飞凤舞）、yfnzmk（元芳你怎么看）

③公元2012年11月8日的Party！HI吧HI吧HI吧，大家一起HI吧？

这些词汇或句子可分别测试拼音连续输入准确度、简拼输入识别率、混合输入的便捷性以及对中文传统诗句的识别率，不仅可考验手机输入法的基本功，更可以检验其是否身怀“绝技”。

a.搜狗输入法手机版在“haishangshanghai（海上上海）”的测试中，识别为“还上上海”，基本还算准确；“世界的老师”准确通过；古诗则不能识别，但从桌面平台版本输入法的对比测试来看，PC版搜狗输入法识别这种语句可谓毫无压力。lffw（龙飞凤舞）识别正常，yfnzmk（元芳你怎么看）无法识别。在中英文混输方面，搜狗输入法手机版支持得较为完善——在拼音状态下无需任何切换，只需触摸后上滑就能实现汉字、英文、数字混合输入，效率不错。值得关注的是，搜狗输入法手机版支持“云输入”功能，号称依托搜狗强大的云端计算能力，能为用户提供更精准的输入结果。从测试结果来看，基本印证了这项卖点：打开WiFi无线功能后，该功能会自动启用，再次输入yfnzmk等不能识别的句子，皆被云平台自动识别（图18）。云输入无疑是搜



如果启动云输入功能，搜狗输入法识别率将大增



注意“戍鼓音响绝”右上方已开启的“云朵”云识别标示

QQ输入法的滑动选字功能比较好用




GO输入法国际版的九宫格触摸滑动选择界面



谷歌拼音输入的键可以上中下三步滑动选字，上为大写中为小写下为符号

狗输入法手机版的亮点之一，但也说明搜狗输入法手机版在词库容量和热词收录量、词库自动同步方面相比桌面平台版本软件还有较大差距。

b.如果不打开WiFi功能，百度手机输入法会把“haishangshanghai（海上上海）”识别为“还上上海”，而如果开启WiFi功能，则可以云识别为“海上上海”。“世界的老师”的正确识别毫无压力。在不启动云识别的情况下，百度手机输入法不能识别“戍鼓音响绝，渔家灯火明”，开启后则可以直接打出来（图19）。值得一提的是，百度手机输入法“清空已输入内容”的操作很人性化，只需向左侧滑动“×”键即可。“lffw(龙飞凤舞)”轻松识别，但“yfnzmk（元芳你怎么看）”只能识别为“衣服你怎么看”，显然牛头不对马嘴。在26键中英文大小写和中文数字标点混输模式中，百度手机输入法表现抢眼，具备数字快输功能，只需触摸数字下方的字母然后向上滑动，无需切换即可实现数字输入。在常用标点符号方面，除了常见的“，。”外，我们同样可以通过向上触摸滑动的操作，快速输入常用的“！”和“？”，让输入效率大为提升。整体来看，百度手机输入法的拼音输入能力相比搜狗输入法略微逊色。

c.讯飞语音输入法同样把“haishangshanghai”识别为“还上上海”，“世界的老师”正确识别，“戍鼓音响绝，渔家灯火明”的连拼无法正常辨识。“lffw”识别正确，“yfnzmk”只能拼写为“衣服呢”。在中英混输数字混合输入方面的表现亦为一般，循规蹈矩缺乏特色。整体来看，讯飞语音输入法在拼音输入方面的表现不如前两款产品。

d.QQ输入法（手机版）的前身是QQ拼音输入法，在拼音输入方面有一定底蕴。输入“haishangshanghai”后，可以立刻正确识别为“海上上海”，让人满意。准确识别“世界的老师”自然是毫无悬念，但无法识别“戍鼓音响绝，渔家灯火明。”“lffw”正常通过，但面对“yfnzmk”仍显得力不从心，只能识别为“衣服呢这么快”。手机版QQ输入法的26键模式具备比百度手机输入法更全面的数字和符号快输功能，其26键都有对应的“特色按键”数字和符号，无需切换，只需触摸字母键然后向上滑动，便可实现对应数字或符号的输入（下滑则可输入大写字母），有效地提高了混合输入的流畅度（图20）。

e.GO输入法国际版将“haishangshanghai”识别为“还上上海”，正确识别“世界的老师”，“lffw”“yfnzmk”和“戍鼓音响绝，渔家灯火明”皆无法辨识。中英混输数字混合输入方面表现尚可，支持多点触摸支持手势，可触摸后向上、下、左、右滑动直接选字，熟练后能较快地进行中英混输数字混合输入。但从整体来看，GO输入法国际版在拼音输入法方面展示出来的能力很一般，九宫格键位更让新手的适应时间大大变长（图21）。

f.谷歌拼音输入法可以正常识别“海上上海”和“世界的老师”，但不能识别“戍鼓音响绝，渔家灯火明”，且不支持自动添加标点。谷歌拼音输入法亦支持简拼输入，键入每个汉字的首字母即可得到完整的句子或短语。从测试来看，“lffw”能正常识别，但“yfnzmk”被识别为“衣服你怎么看”。在中英混输数字混合输入方面，谷歌拼音输入法的表现比较出彩，虚拟键盘很醒目地将英文字母放在了按键顶端（其他输入法通常把数字和符号缩小放在字母上方），识别触控更容易。在实际操作中，点击相应键位即可输入中文拼音，拇指向上滑动可以直接输入英文，向下滑动则可以直接输入对应的数字和标点符号。这种贴心的设计让谷歌拼音输入法在中英数字混合输入方面拥有上佳表现（图22）。

g.作为一款新产品，触宝输入法准确识别出了“海上上海”。不过虽然默认显示已开启了云输入功能，“戍鼓”一句依然被识别为“事故印象觉瑜伽灯火明”。送分项目“lffw”顺利通过，但“yfnzmk”被识别为“衣服呢”和“月份你怎么看”（皆为云输入模式下的结果），广告宣称的“更强大的第五代词库引擎，准确率遥遥领先”似乎并没有发挥作用。在中英混输数字混合输入方面，触宝输入法也具备类似谷歌拼音输入法的功能，拇指向下滑动为直接输入对应的数字和标点符号，混输手感尚可一战（下页图23）。

h.云狐输入法对“世界的老师”和“海上上海”都能正确



触宝输入法拼音输入能力尚可　　盛大输入法触摸g键后出现的选项

识别，“戎鼓”一句的表现让人遗憾。更意外的是，“lffw（龙飞凤舞）”居然被识别为“了方法我”，成为本次输入法评测中第一款不能正常识别该简拼词组的反面例子。“yfnzmk”识别为“衣服你怎么看”，和大多数输入法打平。中英混输数字混合输入的便捷性平平，难以给人以眼前一亮的感觉。

i.盛大输入法正确识别“海上上海”和“世界的老师”同样无压力，但无法识别“戎鼓”诗句。识别“lffw”也很轻松，但“yfnzmk”被识别为“一份你怎么看”。盛大输入法支持中英文混输，长按26键中的任意键即可直接选择对应的数字或标点符号，或弹出更多输入字符左右滑选输入（图24）。从测试结果来看，这款输入法的中英数字和标点混合输入的速度较快，使用比较方便。

简评：

归根结底，拼音输入的准确率就是对各大输入法词库的比拼，谁自带的词库容量大、涵盖范围广，智能化的程度就显得越高。在基本功考验方面，各大输入法在识别“世界的老师”和“龙飞凤舞”这类词汇时都没有太大的难度，但在特色词汇、流行词汇以及古文文句方面，差异还是相当明显的。多数厂商虽然提供有额外的词库供用户下载，但这种辅助手段显然还不够人性化，至少笔者不会为了提高某些词句的输入效率而去专门下载某个专用词库。如能在用户开启WiFi模式的情况下，通过用户授权智能识别自动打包下载某些词库，才是更值得推崇的方案。除此之外，值得关注的是有几款前沿手机输入法产品已开始提供云输入功能，通过与桌面版平台词库“联姻”，并借助中文搜索引擎，能更完善地实现对网上最新最热门的词汇的抓取，想必将成为未来手机输入法发展的趋势。当然，这种功能目前通常只能在WiFi模式下实现，相信随着3G网络的普及化和资费的进一步平民化，未来这项功能的应用前景会更广泛，手机输入法的准确率将得到有效的提升。

3.手写输入比拼

触摸屏的普及，让手写输入成为主流手机输入法必备的功能。在这里，我们将用以下字符对各款输入法进行测试：

①游雁有馀声

②@、Style

③垚、卐/卍

a.搜狗输入法手机版的手写引擎由开心逍遥笔（因豪信息）提供，在手写输入中文“游雁有馀声”和英文“Style”以及符号“@”的时候非常流畅，无论是楷书字体还是草书字体都能准确地识别出来，但不支持连写或叠写。虽然“开心逍遥笔”的手写技术号称是目前国内唯一支持7万汉字手写识别的核心技术，但搜狗输入法手机版无论是“垚”字还是“卐/卍”符号都不能正确识别（图25）。整体来看，搜狗输入法手机版在手写输入能力上



搜狗输入法手写输入效果并不抢眼



支持全屏手写是百度手机输入法的亮点之一



无论是功能还是性能，讯飞语音输入法的手写功能表现都很出色

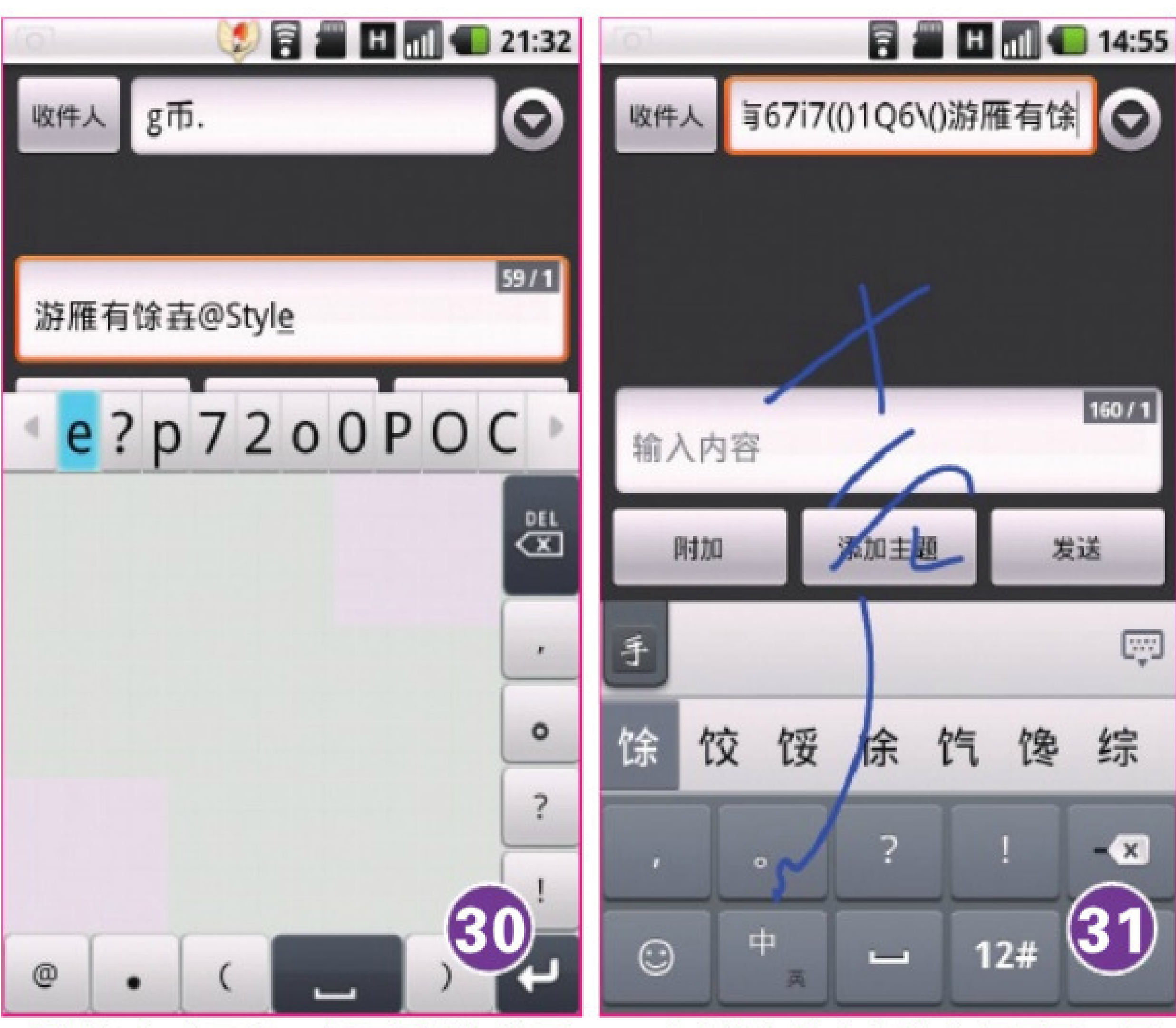




GO输入法国际版手写输入识别率较强



触宝输入法从内置程序升级手写输入包，一直处于“正在下载”状态，无法正常使用，只能通过第三方平台单独下载该补充包



虽然知名度不高，但云狐输入法手写能力还是值得称赞

盛大输入法也支持全屏手写，但对硬件的要求略高

只能说跨过了及格线，基本能满足普通用户对常用汉字手写输入的需求。

b.百度手机输入法具备单独的手写模式切换按钮，直接点击即可使用，支持全屏手写，不必再把书写范围局限于面积狭小的输入区。从实测来看，百度手机输入法手写输入“游雁有馀声”的反应速度很快，识别准确。但纵使号称“220万词在云端”，手写模式也不能识别“垚、卐/卍”这些生僻字与符号。在手写“@”和“Style”时，识别都准确无误。综合来看，百度手机输入法的手写功能较为完善，虽然在生僻字识别方面仍有不足，但手写识别率和识别速度，及全屏输入的设计都比较出色，能较好地满足不同用户的需求（上页图26）。

c.选择半屏手写或全屏手写模式后，讯飞语音输入法在中文或英文输入状态下，可直接在键盘区域半屏或全屏手写。书写“游雁有馀声”流畅快速，虽然笔者的字迹略显潦草也能正常识别；“@、Style、垚、卐/卍”皆可正常识别，表现让人满意。讯飞语音输入法支持横屏连写和竖屏叠写，其横屏连写虽然号称可以“写完左边写右边”，但从笔者的测试来看并未实现该功能，这项卖点难道只是噱头？竖屏叠写则表现正常，连续输入“游雁有馀声”五个字，也被一气呵成地正确识别出来。从整个测试结果来看，讯飞语音输入法全屏手写输入功能在同类产品中表现出众，竖屏叠写功能更是值得一试（上页图27）。

d.QQ输入法（手机版）在输入“游雁有馀声”时识别正常准确流畅，能正常手写识别“垚”字，但不能识别“卐/卍”，在输入“卐”的时候更由于和手势功能重叠而自行停止了手写输入模式。手机版QQ输入法不能识别手写的“@”，在输入“Style”时，除“t”字母的首选默认字符是中文的“七”字之外，其它字母都能准确识别出来。整体来看，QQ输入法（手机版）的手写输入表现中规中矩，虽然没有特别的亮点，但也可以满足用户日常手写输入的需求。

e.GO输入法国际版手写输入“游雁有馀声”表现基本正常，虽然流畅度一般，但识别率还算正常。“@、Style”都可以完整流畅地识别出来，难倒了很多知名输入法的“垚、卐/卍”在GO输入法国际版中都可以通过手写正确辨识，显示了GO输入法国际版在手写输入识别和词库容量方面的潜力，很有意外发现黑马的感觉（图28）。

f.把谷歌拼音输入法切换为手写输入模式，可以正常识别“游雁有馀声”，但反应速度较慢，实际输入效率不高。准确识别“@、Style”也在意料之中，能正常识别“垚、卐/卍”则表明了谷歌拼音输入法在手写中文识别方面拥有较深的功底。如能对手写输入的响应速度进行完善，将会是一款相当较完美的掌上平台输入法。

g.触宝输入法采用捷通手写技术，号称具备“超高的手写识别率，支持半屏、全屏、叠字手写识别”等卖点。从实际测试来看，“游雁有馀声”的表现尚可，虽然5字叠输不能全部正常识别，但2、3个文字叠加输入依然没问题。输入“@”首选默认的是“。”，输入S首选默认的是“$”，输入t首选默认的是“七”，输入l首选默认的是“!”，输入e首选默认的是“2”。总之，触宝输入法对符号和英文的手写输入支持度比较薄弱，在中文手写的支持度和识别率上较好，能正常识别“垚、卐/卍”也是亮点（图29）。

h.云狐输入法在手写方面的表现如何呢？“游雁有馀声”五个字的输入识别正常流畅准确。“@、Style”识别精准。在此次测试中曾难倒很多知名输入法的“垚、卐/卍”字，在云狐输入法中皆可以准确识别出来。整体来看，虽然云狐输入法在手写方面缺乏诸如叠写、全屏手写之类的特色功能，但整体表现不俗，不失为一款值得肯定的智能移动平台手写输入法新秀（图30）。

i.盛大输入法手写输入“游雁有馀声”可以准确识别。与其他手写输入法不同的是，盛大输入法手写输入完毕后的结果分为两行——第一行是联想字，第二行是识别出来的候选字。如果首选字正确或不需要直接联想选字，无需逐一点击即可继续书写。“@、Style、垚、卐/卍”都可以直接正确识

别出来，值得称赞（上页图31）。整体来看，盛大输入法对中文（GB2312）和常用符号都有较高的辨识率。

简评：

目前的手机输入法的手写输入功能已超越了早期的手写板/手写笔设备，对常见中文的输入识别能力已经让人相当满意，不同产品的差距主要体现在对生僻字及符号的识别率，以及全屏书写、连写和叠写的表现。在这些方面，讯飞输入法的性能可谓傲视群雄，云狐输入法、GO输入法国际版在这方面同样可圈可点。在这种势头下，我们有理由相信，未来将会有更多向讯飞手写输入水平看齐的产品出现。

4.语音输入比拼

除了“动手”的键盘与手写之外，“动口”的语音输入也已成为当前手机输入法新兴的重要卖点，是未来技术发展的重中之重。我们将通过以下方案“考察”主流手机输入法在这方面的准确度和识别的效率：

①“屌丝男”、董洁、华蓥山

②衣带一江、二一添作五、按下葫芦起来瓢

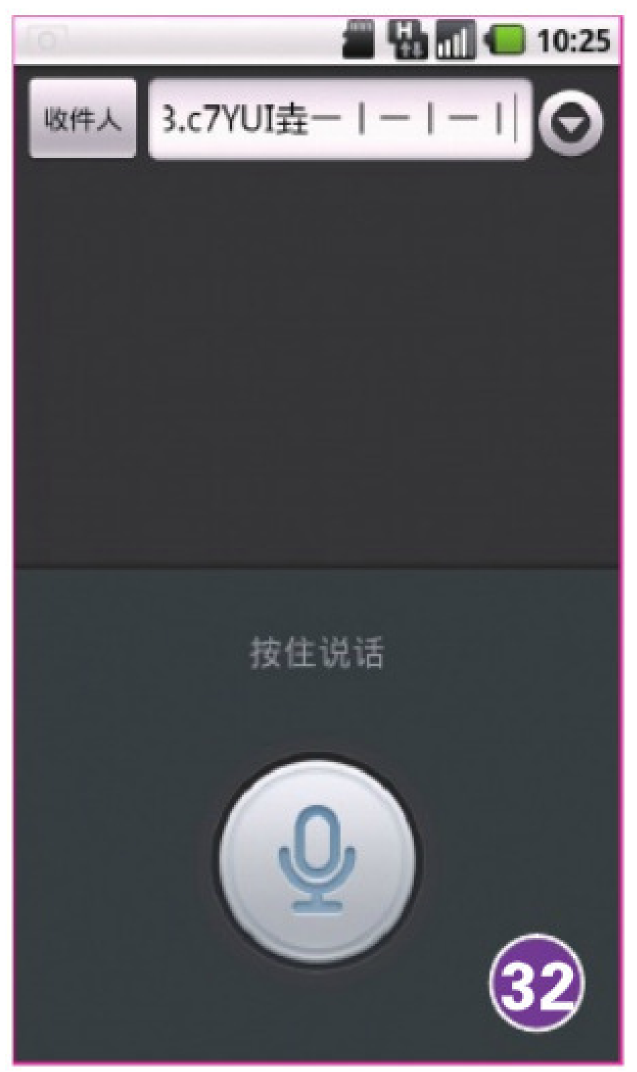
③枯藤老树昏鸦，小桥流水人家；知之者不如好之者，好之者不如乐之者。

以上词汇涵盖了国内人名、地名、网络流行语、成语、俗语和古文等分类，每个词汇或语句朗读三次（正常语速朗读，如前两次不能识别，则第三次则视情况降低或加快语速），三次不能识别的判为不能识别，可以较全面地考验主流手机输入法在中文语音识别技术上的真实能力。

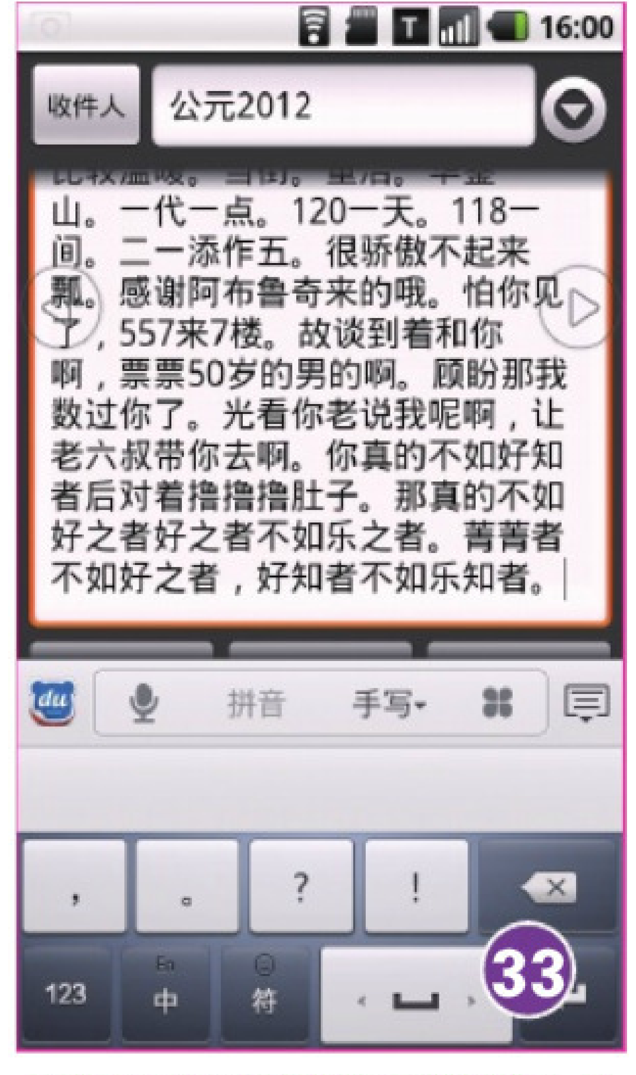
a.点击搜狗输入法手机版的语音输入图标，会提示需要先下载并安装Google网络语音识别软件。在第一项常用词汇和中国人名地名的识别测试中，“董洁”和“华蓥山”两个词汇，搜狗输入法手机版第一次输入即可识别出来，而“屌丝男”朗读三次之后也被正常识别。在第二项成语和俗语的识别上，搜狗输入法手机版不能正常识别“衣带一江”，将其误判为“你猜你将”等发音相似的词汇；第三次和第二次识别时终于成功将“二一添作五”、“按下葫芦起来瓢”顺利辨识出来。在对中国古文的识别上，搜狗输入法手机版一次就能把“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”准确化作文字，但始终无法正常识别“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”，也不能智能化地添加标点符号。整体来看，搜狗输入法手机版的语音输入能力一般，识别率不过不失，智能化判别能力不足，反应速率也并不出众（图32）。

b.尽管朗读了三次，百度手机输入法依然无法识别“屌丝男”，该网络流行词汇被误判为风马牛不相及的“比较温暖”等词句。华蓥山”一次朗读便被顺利识别，“董洁”在两次朗读后也被正确辨识，但三次朗读依然无法识别“衣带一江”，将其误判为“一代一点”等文字，看来这个四字词组的识别难度比较高。“二一添作五”第一次朗读即可识别，但三次朗读都不能正确列出“按下葫芦起来瓢”，反应速度也相当一般。在古文识别方面，百度手机输入法的表现让人不太满意，三次朗读皆不能正确识别“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”这种并不生僻的诗句，“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”更被识别为“菁菁者不如好之者，好之者不如乐之者”，让人哭笑不得。甚至在降低标准采用“春眠不觉晓，处处闻啼鸟”进行测试时，百度手机输入法正常识别的也只有“处处闻啼鸟”半句，但如果先朗读“处处闻啼鸟”，再朗读“春眠不觉晓”却可以正常识别。由此可见，百度手机输入法在语音识别能力方面存在先天不足之处（图33），当然亮点也是存在的，那就是可以智能化地为语句添加上正确的标点符号。

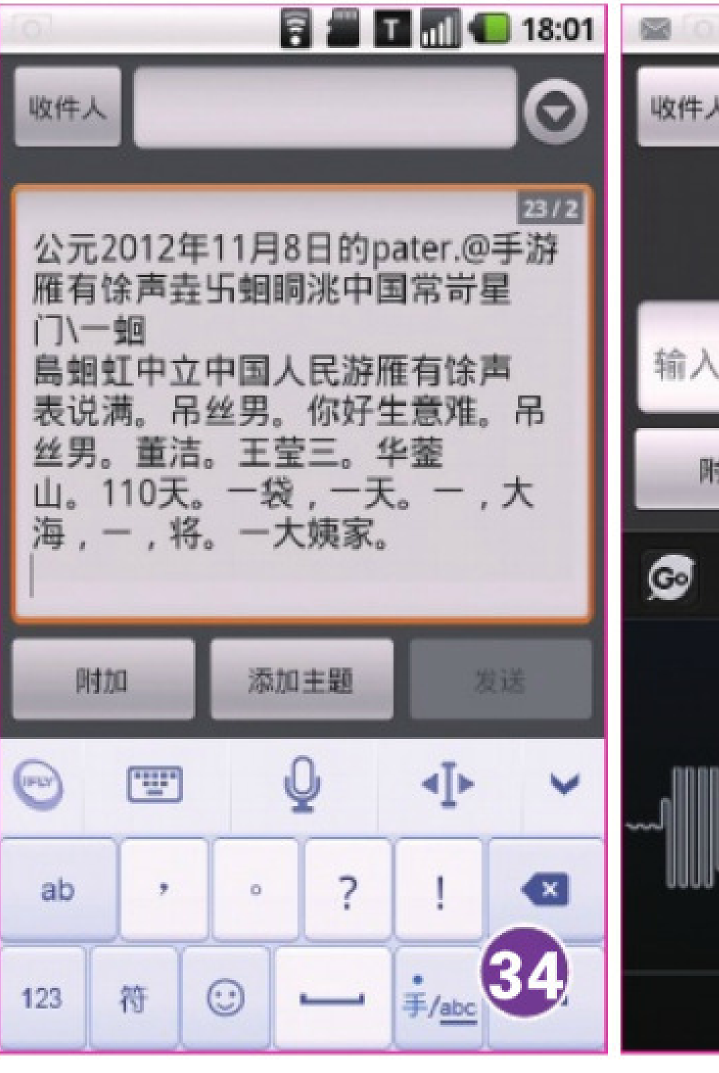
c.在三次朗读测试中，讯飞语音输入法将“屌丝男”两次识别为“吊丝男”，某种意义上也算“虽不中亦不远矣”，一次识别为“你好生意难”，让人相当无语。“董洁”正常识别，“华蓥山”第一次识别为“王莹三”，后两次则能正常辨识。虽然把“语音输入”作为招牌卖点，但讯飞语音输入法依然不能正常识别“衣带一江”，实际测试中最接近正



搜狗输入法手机版的语音输入功能必须一直按住麦克风按键，操作不够人性化



百度手机输入法的语音识别能力只能用“聊胜于无”来形容



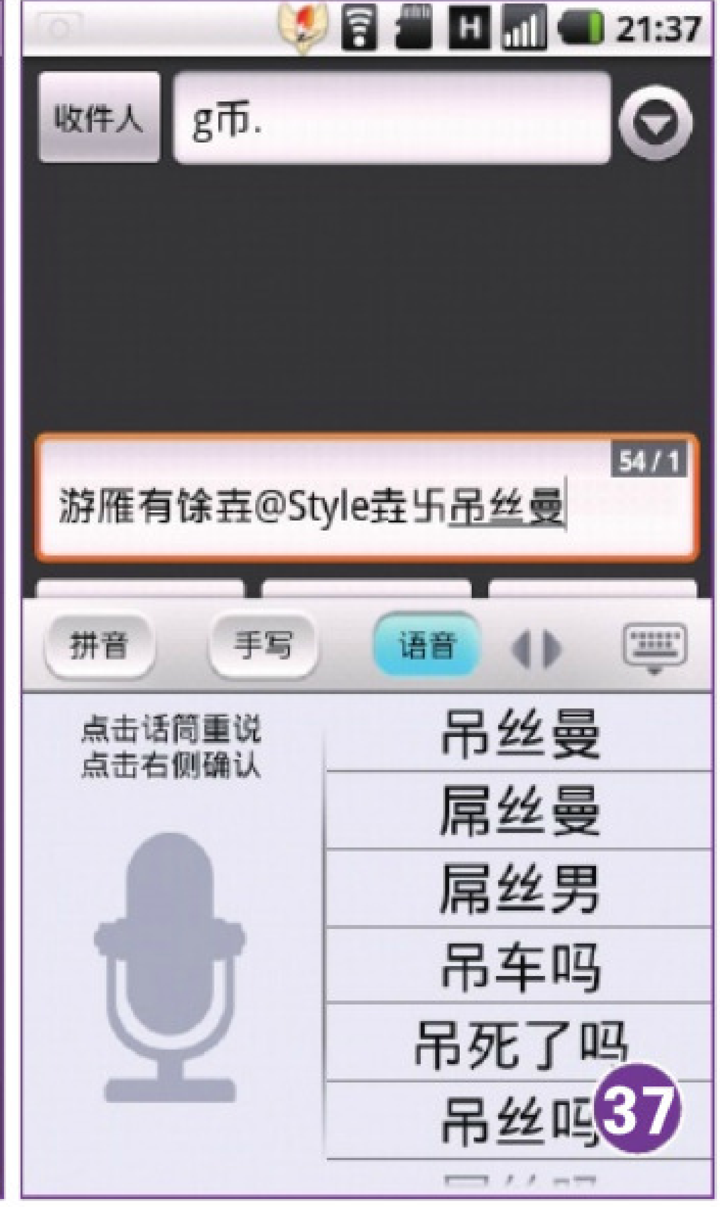
讯飞语音输入法安卓版支持粤语识别，在方言识别方面的表现也尚可



GO输入法国际版有时会出现识别停止响应的状况



谷歌拼音输入法有时会出现这样的提示，此时需要重新安装Google voice（谷歌语音搜索）和谷歌拼音输入法



云狐输入法语音识别能力较好，很大程度上要归功于它的软件界面

确的一次表述为“一大姨家”，看来这个词属于中文语音识别的高难度词汇。在识别“二一添作五、按下葫芦起来瓢”时一次搞定。将“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”，前2次识别为“枯藤老树，问你呀，小桥流水人家”，第三次适当加快朗读速度后则可正常识别，这与其采用语音流式识别架构似乎存在关系。“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”三次皆准确识别。整体来看，讯飞语音输入法在语音识别方面，虽还有一些软肋需要完善，但整体表现还算不错（上页图34）。

d.QQ输入法（手机版）无法识别“屌丝男”，三次朗读中最接近准确的答案为“吊死喃”。“董洁”始终无法识别，“华蓥山”一次过关，“衣带一江”最准确的识别为“你大姨讲”。“二一添作五”无法识别，“按下葫芦起来瓢”一次朗读即被准确识别。“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”居然只用了一次机会就被正确识别，同时经过三次朗读亦将“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”完全准确地辨识出来。整体来看，QQ输入法（手机版）的语音识别准确率在水准线之上，对中文古文及俗语的识别能力较好，但没有自动添加标点功能，略显遗憾。如果用户按需下载新的分类词库，还可以进一步提升语音识别率和准确度。

e.GO输入法国际版能识别“屌丝男、董洁、华蓥山”，但“屌丝男”的备选词位置比较靠后；“衣带一江”最接近的识别结果为“意大利将”。在语速正常的情况下，GO输入法国际版未能正确识别“二一添作五”，放慢语速一字一顿的朗读则可以正常识别。“按下葫芦起来瓢”最准确的一次识别为“宜家葫芦起了瓢”。“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”居然一次通过，“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”也在第三次朗读时正确识别。综合来看，GO输入法国际版的语音识别能力较好，能较好地满足中文语音输入的需求（上页图35）。

f.谷歌拼音输入法第一次将“屌丝男”识别为“吊扇”，第二次朗读时将其正常识别。三次朗读皆把“董洁”识别为“冬季、东街、奉节”，让人遗憾。“华蓥山”一次搞定，“衣带一江”始终不能正确识别，“二一添作五”第一次朗读就顺利过关。在适当减慢语速的情况下，终于将“按下葫芦起来瓢”顺利识别。“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”一次搞定，“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”在三次朗读中两次将“知之者”识别为“支持者”，一次识别为“咨询者”，其余内容准确无误。整体来看，谷歌拼音输入法的中文语音识别能力表现良好，中文语音识别率更有出乎笔者意料的进步（图36）。

g.触宝输入法经过两次朗读正确识别出了“屌丝男”，三次朗读皆将“东街”作为“董洁”发音的第一选择，“华蓥山”识别无压力。“衣带一江”最准的一次识别为“一带一箱”；“二一添作五”最准的一次识别结果居然是“2011天舟坞”；“按下葫芦起来瓢”最贴近的识别是“安小葫芦起来瓢”。“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”一次通过；“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”也一次搞定。整体来看，触宝输入法对中国古文的识别度很高，但现有词库对流行俗语的支持度明显不足。作为一款很多功能都要单独下载才能正常使用的手机输入法，这种表现显然难以服众。

h.云狐输入法能识别“屌丝男”，但候选词组排位在第三位，“董洁”的测试情况也是如此。“衣带一江”最准确的识别为“意大利江”；“二一添作五”无法准确识别；在第三次朗读时减慢一半语速的情况下成功将“按下葫芦起来瓢”辨认出来。比较意外的是“枯藤老树昏鸦”，第一次测试时还没等笔者朗读玩整句，云狐输入法已经流畅地将整句诗文显示了出来，然而这种优异表现的发挥并不稳定，在重复测试时并没有出现如此顺利的结果。“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”也被一次准确识别，但让人诧异的是，再次朗读出现的结果依然不是完全准确的。整体来看，知名度不高的云狐输入法的语音识别能力较好，特别是它左边话筒按键右边多项选择备选区的界面设计更是值得称道，使用起来十分人性化（图37）。

i.盛大输入法的语音输入技术由盛大创新院提供，其实际表现如何呢？“屌丝男”和“华蓥山”皆不能正常识别，这是所有参测输入法中第一次不能识别“华蓥山”三字的反面示例。“董洁”在第三次朗读后正



盛大输入法的语音输入识别时间稍长

确识别，“衣带一江”无法识别，所得结果形似乱码。不过“二一添作五、按下葫芦起来瓢”却可以一次搞定，“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家”也是一次通过，至于“知之者不如好之者，好之者不如乐之者”后半部分能识别，但前面的“知之者”三字给出的词组始终没法让人满意。此外，特别需要说明的是盛大输入法的语音识别时间较长，在参评的输入法中反应是最慢的，流畅性大打折扣（上页图38）。

简评：

手机语音输入技术的热潮才刚刚到来，利用先进的语音识别技术及“云计算”语音识别架构，潇洒自如边走边说边“写”也变得越来越轻松。从本次测试的结果来看，主流手机输入法的语音识别功能已经基本可以满足中文常用字句录入的需求。当然，在对国内人名、流行语、成语、诗词乃至其它特殊词汇的识别上，不同厂商的产品依然存在不少差距，尚没有一款产品能做到完美级别。综合来看，讯飞语音输入法的表现相对较好，除此之外值得关注的还有谷歌拼音输入法，它在中文语音的识别能力方面的进步让人瞩目，一定程度上改变了国内中文语音输入法识别能力必然优于国外品牌的印象。

三 后记

参测手机输入法总览

输入法名称	APK大小	实际内存占用	主要输入方式	界面	拼音输入整体评价	手写输入整体评价	语音输入整体评价	特色功能	在线词库	支持的平台	整体评价	推荐用户
搜狗输入法v3.3	5.66MB	10MB	全拼、双拼、笔画、手写、语音	9键、26键	好	一般	一般	超级短信、云输入	有	Android、iOS、Symbian、MeeGo、PPC	★★★☆	拼音输入为主和经常在无线热点使用的用户
百度输入法v3.2.5手机版	4.17MB	9.1MB	拼音、笔画、五笔、手写、语音	9键、26键及其它	较好	较好	一般	全屏手写、多媒体输入	有	Android、iOS、Symbian、PPC	★★★☆	拼音及五笔、个性输入为主的用户
讯飞语音输入法v2.3.1229	5.2MB	8.8MB	语音、手写、拼音	9键、26键及其它	一般	好	好	叠写功能、云语音	有	Android、iOS、Symbian	★★★★☆	手写和语音输入为主的用户
QQ输入法v3.2	5.12MB	8.4MB	拼音、笔画、五笔、手写、语音	9键、26键	好	一般	较好	云输入	有	Android、iOS、Symbian、PPC	★★★☆	拼音混输用户
GO输入法国际版v1.9.2	5.16MB	13MB	拼音、笔画、手写、语音	9键	一般	好	较好	环形选择框、弧形菜单	有	Android	★★★☆	手写输入及外文输入用户
谷歌拼音输入法v.2.1.0	8.02MB	15MB	拼音、笔画、手写、语音	9键、26键及其它	好	较好	较好	在线语音识别	有	Android	★★★★	拼音输入和语音输入用户
触宝输入法v.5.3.2	4.87MB	12MB	包含外语在内的全输入法支持（需单独下载）	9键、26键及其它	较好	较好	一般	多语言支持、T+键、叠写	无	Android、iOS	★★★☆	需要繁体及外国语输入用户
云狐输入法v1.9	9.08MB	10 MB	拼音、手写、语音	26键	差	好	较好	模糊语音	有	Android	★★★☆	手写及语音输入用户
盛大输入法v0.9.7	6.17MB	20MB	拼音、手写、语音	9键、26键	好	好	一般	智能按键纠错	有	Android	★★★☆	拼音输入及手写用户

从本次测试来看，目前的手机输入法在符号输入方面的能力已普遍提升，很多输入法都集成了多种常见符号的输入功能，让用户在输入网址、电子信箱邮编等字符串时更加轻松。各种丰富的表情和特殊字符的集成也能让表达更多彩。

对于移动平台的输入法软件来说，容量始终是个问题。体积较小的手机输入软件当然可以证明软件优化整合的效果不错，但也可能会带来功能较薄弱或自带词库容量不足的问题。对于用户来说，显然更喜欢选择“一次能下载，终身受用”的产品，

而不是安装完毕又提示还需下载补充包才能使用的软件，让原本想节约流量再次消耗殆尽。而对于内存占用来说，虽然目前智能手机的硬件性能越来越强，但具备更小内存占用的产品无疑会更受低端机型的用户青睐（图39）。

“输”到用时方恨少。从测试结果来看，显然手机输入法在支持常见的拼音输入法、手写输入法和语音输入法之外，还能支持更丰富的输入方式，更好地满足不同用户的需求（图40）。在这方面，搜狗输入法手机版还支持笔画输入功能，从“垚”和“卐/卍”字的测试来看，能正常的输入识别“垚”字，但在对“卐/卍”这类特殊字符的识别上依然无能为力。不过值得肯定的是，搜狗输入法手机版支持当下的“多媒体输入”和二维码输入功能，优化了多媒体和语音输入交互界面，操作更加人性化；支持“超级短信”，可以在普通短信中直接发送语音、图片等多媒体内容，传语音、发图片更流畅。以“传语音”为例，只需按住话筒键便可实现即时语音录入语音发送，颇为实用。而在二维码输入方面，搜狗输入法手机版能为用户自动判断网址类二维码，并提供这个网址对应的网站名称；能识别安卓软件的二维码，扫描结果页会展示对应的信息，让用户更方便地下载；还可以识别微信二维码，扫描后能直接和好友打招呼或加微信好友（图41）。

百度手机输入法虽然在语音输入测试中鲜有亮点，但它具备的五笔输入和笔画输入功能却很方便，输入速度也不错。除此而外，它还具备超级皮肤功能，可自行更改按键和输入习惯。百度手机输入法还支持位置、录音、随写、涂鸦和二维码等附加输入方式，以“随写输入”方式为例，它可以让用户将随手写下的字迹作为内容保存，并且支持背景（从照片和图片库中引用）设置和字体颜色设置。“涂鸦输入”可以调整画笔粗细颜色，也可设置背景以不同的画幅进行保存。这些功能的出现，让百度手机输入法的可玩性大增。

谷歌拼音输入法支持笔画输入，能较好地满足不熟悉拼音用户的使用需求。触宝手机输入法虽然基本素质表现不佳，但它除了内置的常用输入方式之外，还可按需选择下载安装繁体及各种外国语输入法，喜欢繁体和外国语输入的朋友们有福了（图42）。为了给用户更好的输入体验，触宝手机输入法在键盘布局方面不仅采用了传统的9键和全键盘，更独创了全新的T+键盘布局，结合了9键与全键盘的各种优势，选择了更大的按钮，并在9键三个字符的基础进一步缩减为两字符一按键，既增加了手指触摸按键的准确率，又提高了系统检索目标的效率。

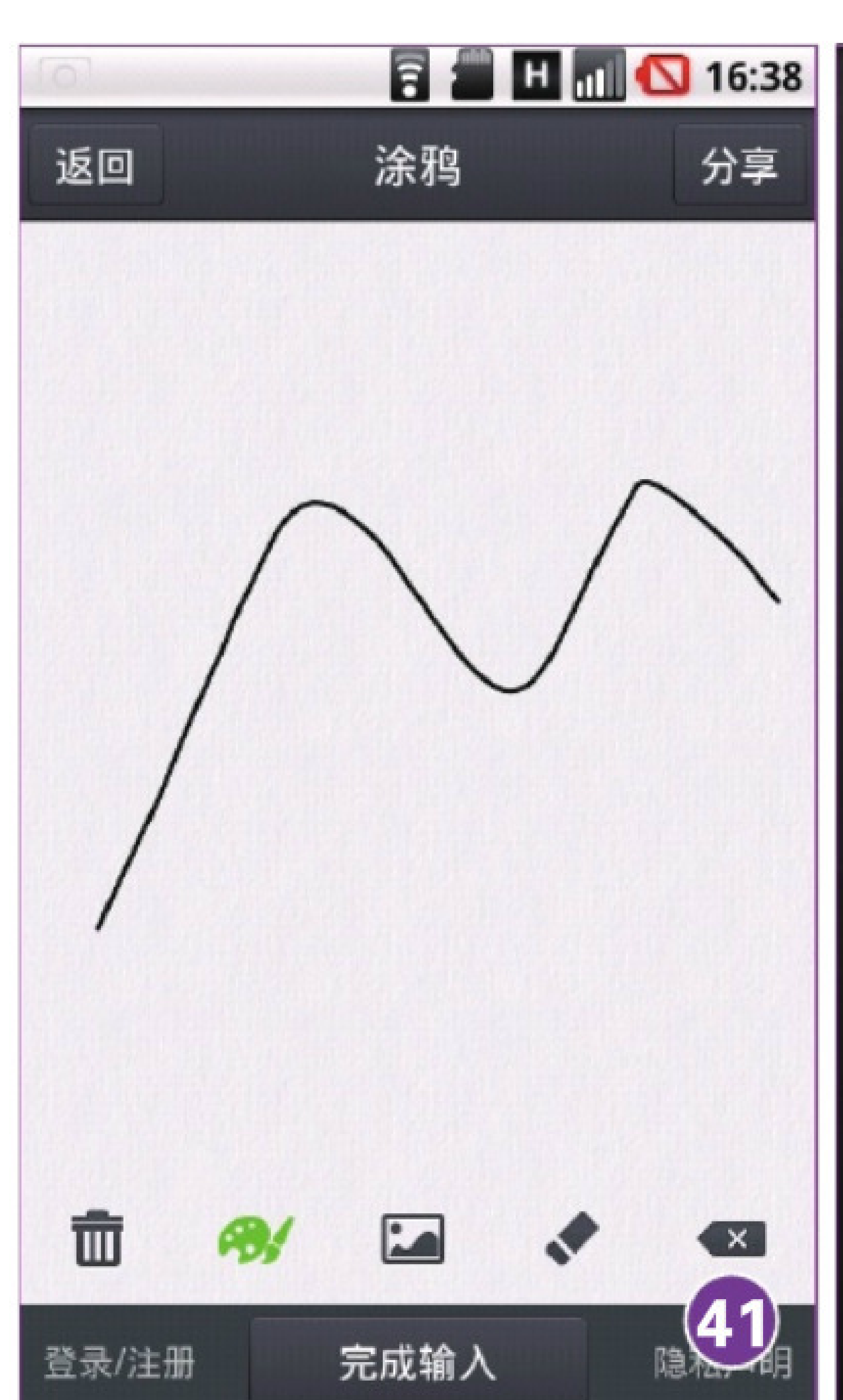
总之，手机输入法正进入群雄并起的时代，虽然在此次测试中，以讯飞语音输入法、谷歌拼音输入法、百度输入法为代表的产品表现更抢眼一些，但其他输入法产品也只是在某些方面暂时落后而已，还没有一款产品堪称全能。正因为如此，随着这些产品的不断完善和国内移动互联网环境的逐渐进步，未来的手机输入法竞争将变得更加激烈，其性能和功能也更值得我们期待。



39 手机输入法正普遍走向成熟



40 通过此次测试，我们可以发现，主流的手机输入法不仅具有快速的输入能力，还开始具备一定的编辑功能，可利用其提供的便捷工具对输入文字进行全选、复制、粘贴、删除等操作，还可通过方向键精准地进行整行或整段文字删减



41 多媒体输入和特色输入会让很多追求个性的用户在产品性能差距不大的情况下倾倒



42 支持度越广也会吸引更多的用户





造型令人叫绝、功能人见人爱的“爱心煎蛋不粘锅（Heart Shaped Egg Pan）”，实用价值毋庸置疑。Ebay有售，定价为20美元。

■北京 坏香橙

晶球冰灯

如果不出意外的话，当大家拿到手上这期杂志的时候，距离那个传说中“看不到明天太阳升起”的“世界末日时刻”应该还有一周左右的时间。怎么样，大家是否已经做好了万全准备？

“都到什么时候还开有心思玩笑我还要回去囤积罐头有事快说快说……”

——这位朋友请稍安勿躁。虽然在2012年一整年内发生的大事可谓数不胜数，其中也不乏“预示着全世界新格局走向”的标志性事件，但直到本人写下这篇文章为止，“全球即将面临灭顶之灾”的浩劫预言依然没有显露出半点弄假成真的迹象。既然如此，我们不妨抛开那些毫无根据的末日迷思，好整以暇地继续享受人生——圣诞节与新年元旦即将到来，为了迎接这两个辞旧迎新的日子，我选择了一款“Ice Globe Lantern（晶球冰灯）”作为纪念，怎么样，好看吗？

“看起来还行——我猜猜看，塑料外壳+LED光源？似乎有点不环保……”

时刻关注环保卫生自然是个好习惯，但不要被习惯印象固化思路同样重要，请相信自己的直觉——没错，这个看上去晶莹剔透的灯球外壳的确是货真价实的冰块，至于内核中的发光组件同样也拥有“不插电”的属性——它实际上就是一根蜡烛。怎么样，这种“原生态”的设计是否让人满意？

“如此一来还不错——不过等等，这种圆滚滚的冰球又该如何制造？那些纤毫毕现的内部纹路又该如何加工？这应该是某个艺术家提出的创意设计吧？”

并非如此——尽管概念设计与艺术创意向来都是“网罗天下”的重点主题，但本期登场的“Ice Globe Lantern”确实是货真价实的上架商品——当然，我们不可能直接在便利店买到那种沉甸甸硬梆梆的冰球，不过配套的制造工具购买起来并不困难，具体原理并不复杂：选择一两个容量较大且皮膜强度可靠的气球，适量灌水（半满为宜，不要太多）之后放入冰箱冷冻室并用合适的盘子作为底托固定位置，待到完全结冰后取出，剪开包裹在外面的气球膜，然后用电钻选择合适的转数打孔挖出空腔即可（注意安全）。至于那些从内向外绽放的纹路其实就是在钻孔过程中自然出现的裂纹。浑然天成，无须雕琢。

目前，制作“Ice Globe Lantern”的套装工具已经在网上发售，最基础的套件——3只可回收材质的气球、两具底座、3枚专用蜡烛外加一个气球封口夹子居然开价17.99美元，简直是岂有此理！相比之下，看过上文的制作方式后尝试用现有材料DIY的成本明显要低得多，不是吗？

祝大家圣诞快乐。

相关链接：

http://www.wintercraft.com/shop/kits



好球！



虽然不能兼职路灯，但作为装饰的效果还是非常不错的

如果气温够低的话，放在室外自然结冰也是个好主意



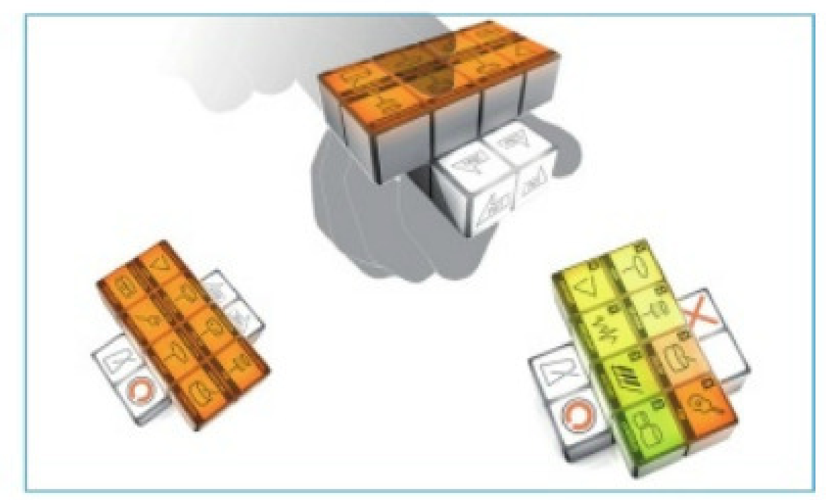
即可远观，又可近看——钻孔时自然开裂的纹路就是这么迷人



祝大家圣诞快乐！

音乐方块


像玩魔方一样随心所欲地制作音乐……想想就让人心驰神往


顺带一提，这种连体形状的二阶魔方是真实存在的，当然电子工业成分含量没这么高就是了

看过了把浪漫作为卖点的DIY冰球灯，接下来再让我们瞧瞧充满奇思妙想的概念设计小玩意吧。

和绝大多数存在于纸面构想中的创意一样，来自设计师Hauke Scholz之手的“MusixCube”表达的理念足以让大多数3C产品爱好者惊声尖叫：这个状似由两个二阶魔方并联组成的矩形混音小装置拥有16个功能各异的正方体模块，我们可以像把玩魔方一样随意扭转它的结构，并且通过每个模块表面的OLED触摸屏调节控制音响效果。显而易见，相比于传统的乐器，“MusixCube”的上手难度要略高一些，但在趣味性方面这个精致的电子小方块无疑要出色得多——这种连体式的二阶魔方本身就拥有不俗的把玩价值，再加上“随心所欲创作旋律”的噱头，“MusixCube”的娱乐价值简直高得无法估量。

就目前的情况来看，这款神奇的音乐小方块唯一的缺点便是“仅仅停留于概念设计阶段”。不过，倘若有朝一日Hauke Scholz愿意在众筹网站上发布这个项目并用实物样品来证明商业化发售的意向，我倒是十分乐意呈上一小笔投资呢。

相关链接：

http://www.yankodesign.com/2012/10/10/music-in-my-control/

游戏推荐

蛇队（Snake Squad）


画面中央那个咬着雪茄的卡通糙汉就是我们控制的主角



种类丰富的升级选项和游戏成就，想要全部点亮还是要花费一番心思的



带着你的小队上吧，不过你的队员可真是不堪一击呐

必须承认，在游戏产业不断发展进化的过程中，有些由于机能限制而不得不通过折中方案进行设计的系统拥有着远远超过我们预期的生命力，这方面最著名的例子之一便是角色扮演游戏流行一时的“踩地雷”模式。虽然明知道这是为了延长游戏时间充实系统内容而做出的设计，但如此简单粗暴解决方案依然让人反感。然而“看不见敌人”的踩地雷式RPG直到21世纪依然没有绝迹，这其中固然有游戏厂商制作理念趋于保守不愿轻易改变的因素，但一代又一代玩家长年以来对这种固有模式形成的习惯也是重要原因之一。

俗话说破旧立新，有时候逆转一下思维，把某些“陈年旧藏”的理念从罐底挖出来放进全新设计的系统中经受一下考验，对于玩家和游戏厂商来说也未尝不是一件好事：《蛇队》（Snake Squad）就是一款基于这种思路制作的Flash游戏。玩家所控制的是一位身穿白色背心、口叼雪茄并在脸上涂满伪装油彩的标准美式动作大片核心人物，在弹火纷飞的战场上不断收集队员壮大队伍的规模提升火力消灭成群的敌人。作为一款动作游戏，《蛇队》最显眼的特点就是队员会自动排成一条整齐的纵列跟在主角的身后，乍看之下很有贪吃蛇以及某些传统模式的“队友可见”RPG的风范——然而实际上手一试便知道完全不是那回事：传统的“队友可见”RPG一般都会包含“直接与地图上可见的敌人接触进入战斗”的设计，由于存在战斗模式切换的环节，即便措手不及被敌人抢占了先机，依然可以挺过一回合之后慢条斯理地重整队伍展开反攻。但对于《蛇队》来说，由于所有的战斗交火都处于无需切换的即时模式之下，再加上主角身后的队员只要一击便会毙命的缺德设计，越拉越长的队伍在面对四面八方蜂拥而至的枪林弹雨时很容易就会被拆得七零八碎，“保持队伍规模”与“维持火力强度”变成了一对矛盾。从游戏的实际效果来看，这种“故意暴露传统设计系统缺陷”的反讽理念相当成功，至少我个人的感受确实如此，推荐大家尝试。

操作说明：鼠标指针控制移动方向。玩家队伍中的角色会自动向敌人开火，收集队友消灭敌人，用获得的赏金进行各种选项升级，坚持就是胜利。

游戏链接：

http://armorgames.com/play/13945/snake-squad





不久前，京东商城公开宣布自家的数字音乐社区正式上线，开始向广大用户提供正版数字音乐销售服务。利用京东官方推出的“LeMusic”客户端，用户可以在PC、iOS以及Android平台上云共享购买的音乐歌曲。当然，这种消费模式是否可以被国内用户所接受，恐怕还需要经过时间的考验才能做出定论。

■北京 Enigma

Instagram——我们推出了个人用户页面！

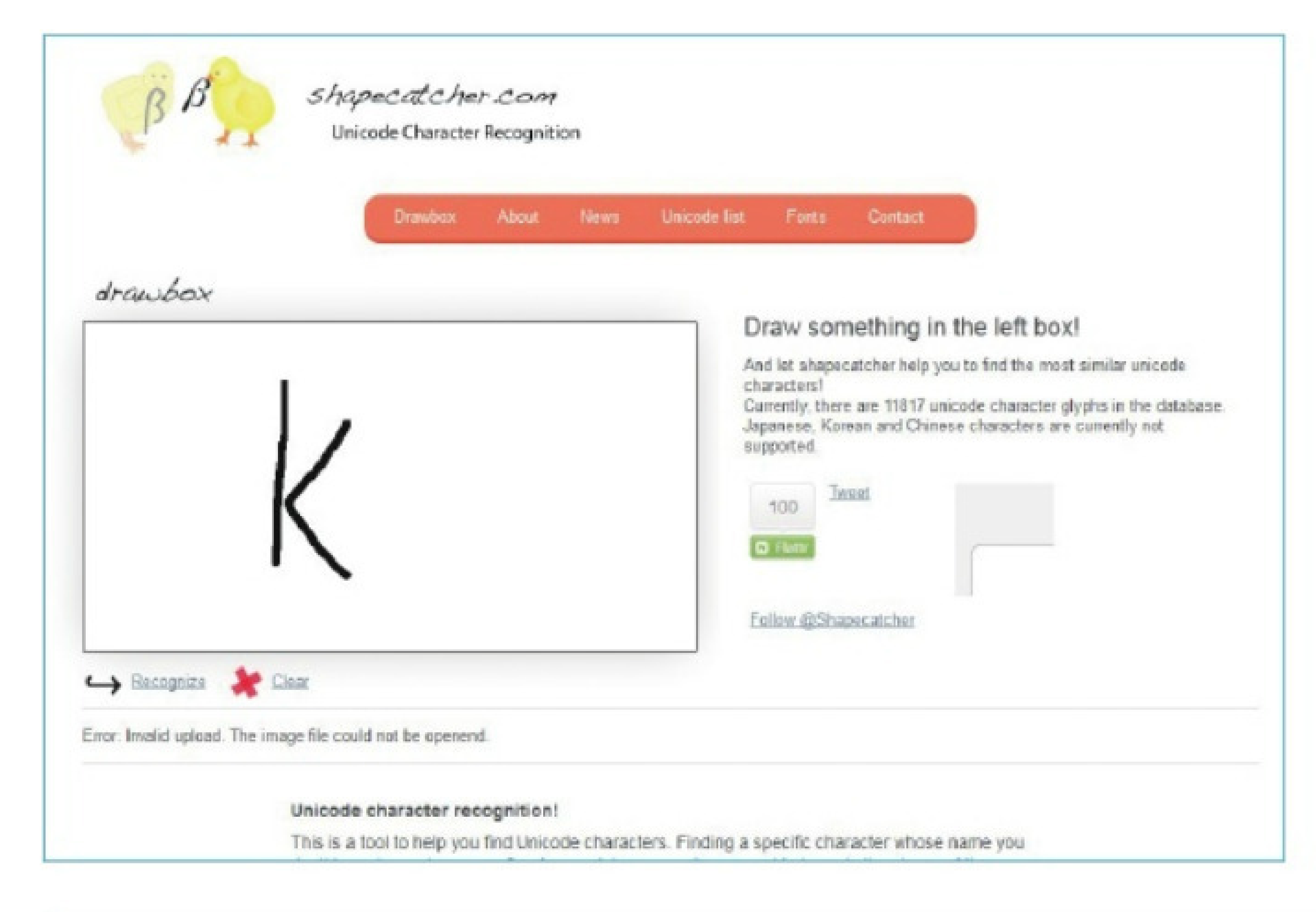
http://instagram.com/username



最近，在iOS平台上大红大紫的Instagram针对PC平台用户做出了一项伟大的改进：可以直接通过计算机浏览器查看的Web个人页面终于正式宣告上线。虽然目前的查看方式依然非常蹩脚（必须让使用者自己动手在Instagram的主页后面添加账号名称才能访问），但对于大多数习惯使用PC的朋友来说，直接通过浏览器查看Instagram好友的新照片添加“Like”并补充留言评论无疑是相当方便的。尽管现有的架构依然处于早期建设阶段，但只要假以时日，广受赞誉的Instagram想必会进一步完善这项服务，大家不妨保持期待。

我画你猜——Shapecatcher

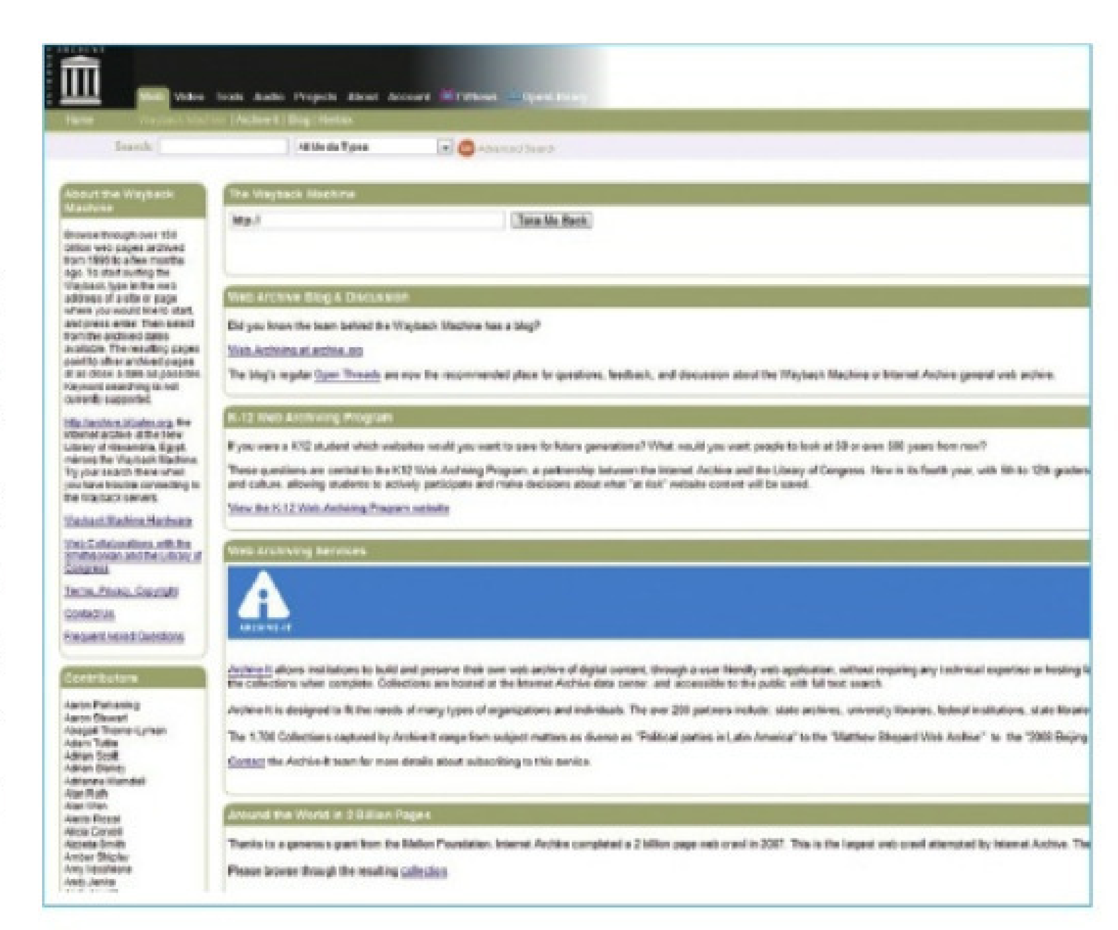
http://shapecatcher.com/



如今，随着互联网搜索技术一日千里的进步，越来越多曾经属于科幻电影产物的概念已经逐渐进入了我们的生活。除此之外，许多奇妙的新创意也开始频繁出现在这个技术领域当中，Shapecatcher就是典型的例子之一。利用这家网站，我们可以把存在于印象中的符号直接绘制在内容提交框中进行搜索，返回的结果除了最基本的名称之外，也包含Unicode一类的相关讯息。由于当前依旧处于测试阶段，Shapecatcher的服务器有时会显得不太稳定，但它提出的设计理念依然值得赞许，不是吗？

昨日再重现——Internet Archive

http://archive.org/web/web.php



在今年早期的“应用在线”栏目中，我曾经向大家介绍过一家可以追溯查询特定网站页面快照的站点。从功能上来看，今天推荐的Internet Archive可以看作为一款增强版的同类工具——利用它我们可以很方便地追寻那些存在于记忆中但如今已消逝的陈年旧站，具体的使用方式更是仅仅需要输入网址并确认即可。作为一家处于Beta阶段的资料档案网站，Internet Archive目前收录的快照内容虽然尚不能满足“精确重现历史细节”的要求，但一瞥过往旧事依然绰绰有余。顺带一提，利用这家网站可以查询到2011年之前旧版的“大软地盘”页面内容，怎么样，不想来试试看吗？ P



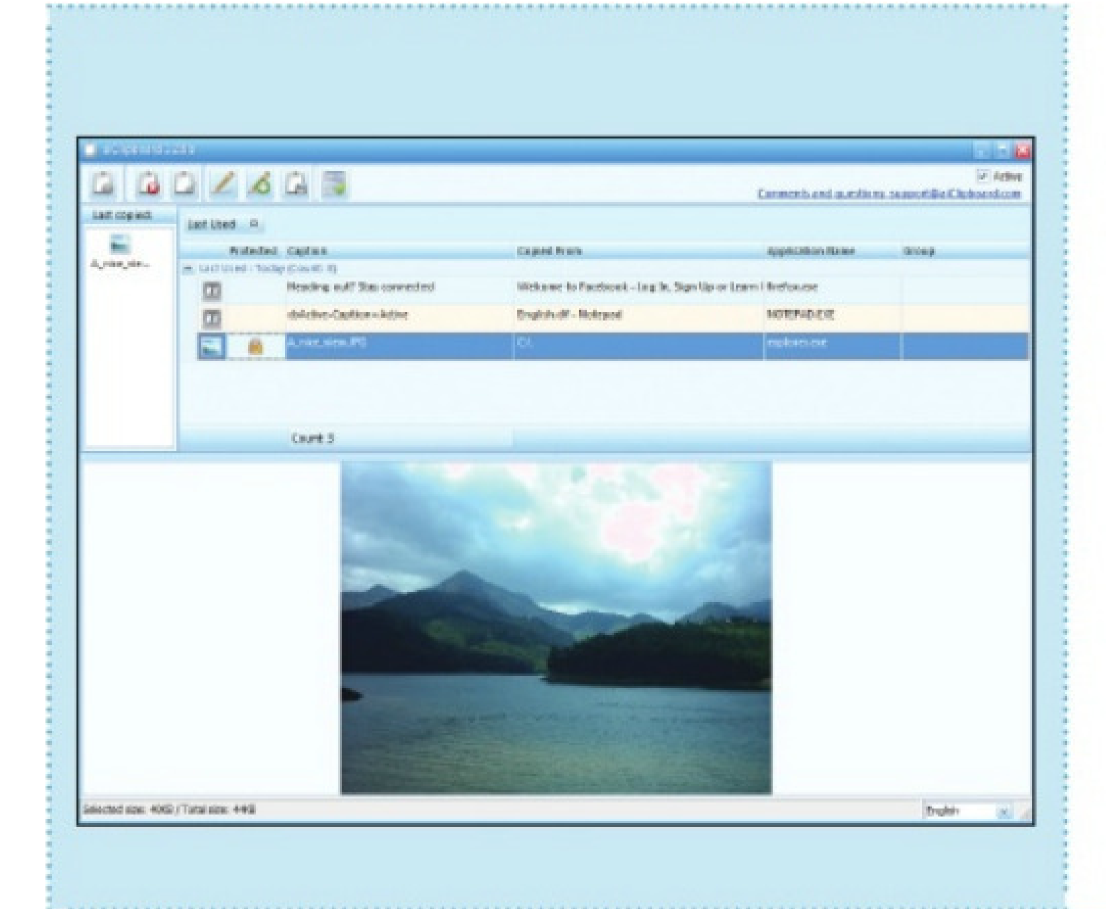
你是不是也和笔者一样常常被各种新奇的数码设备所吸引？比如今天新亮相了一款智能手机，明天又听说会发布新款数码相机。而网络会将这些信息爆炸似地充入你的脑袋，这时候笔者唯一想做的事情不是去看热闹而是看紧钱袋子，否则就成“月光族”啦！对于新潮的电子产品，有些人的想法是早买早享受，有的人则会耐心等待降价后才考虑入手。在笔者看来，这是两种完全用不同角度看问题的结果，那些自以为意志力坚强的人，能经受住新产品的诱惑么？所以对于喜好数码产品的各位，可以将去年入手各种“玩具”列个清单，总结一下经验教训吧！

■小众软件 大笨钟
Xiacb.com Marscosmo

智能剪贴板管理工具——aiClipboard

□大小：3.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.aiclipboard.com/



Windows的复制与粘贴是每天使用电脑时必会用到的功能，笔者打赌你肯定遇到过在复制/粘贴多次后突然想找回之前某一次复制的内容，这时候想要恢复被新内容覆盖的剪贴板已经是不可能的事情，不过如果使用了aiClipboard，一切皆有可能！

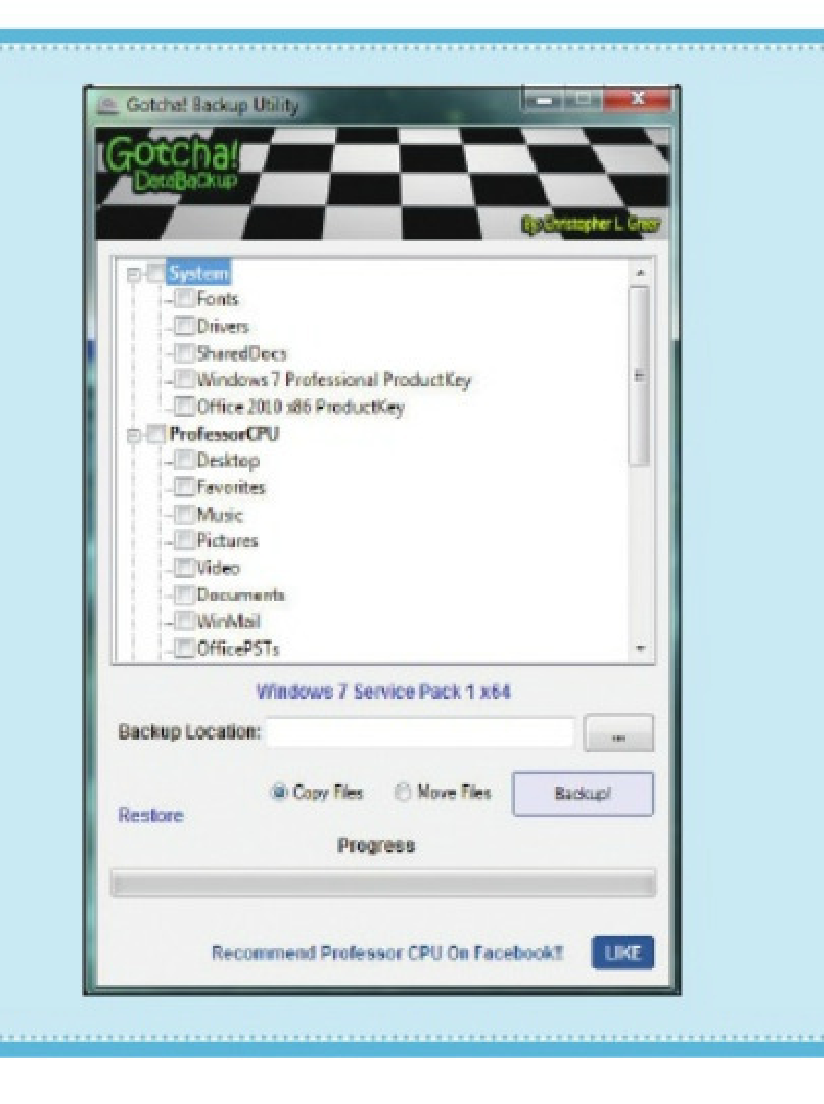
aiClipboard会自动在后台监控剪贴板中的数据，一旦有了新内容便会自动记录，文件、文件夹、照片、文字等都不在话下。当然aiClipboard会考虑到硬盘空间使用的问题，用户可以设置当文件超过多大以后便不会记录。此外还能把重要的内容加锁，这样就算清空软件保存的内容也不会将其删除。

Windows个人数据备份工具——Gotcha! Data Backup

□大小：1.9MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://integrator.siginetsoftware.com/index.php?addons&id=243

重装系统在很多人看来是一件非常麻烦的事情，因为会涉及到令人头疼的数据备份工作。Gotcha! Data Backup是一款一键式备份工具，它能直接将系统字体、硬件驱动、共享文档、Windows产品秘钥、桌面图标、收藏夹、我的文档等文件全部集中到一起保存下来，一些常用软件如Chrome和Outlook等相关数据也在它的掌控范围。使用时只需先勾选要备份的项目，设置好保存路径点击“Backup!”就大功告成了。Gotcha! Data Backup还支持从备份中恢复数据，如果你平时就很注重数据安全，那么到了关键时刻就能做到游刃有余、处乱不惊。电脑有价数据无价，一定要养成勤于备份的好习惯。



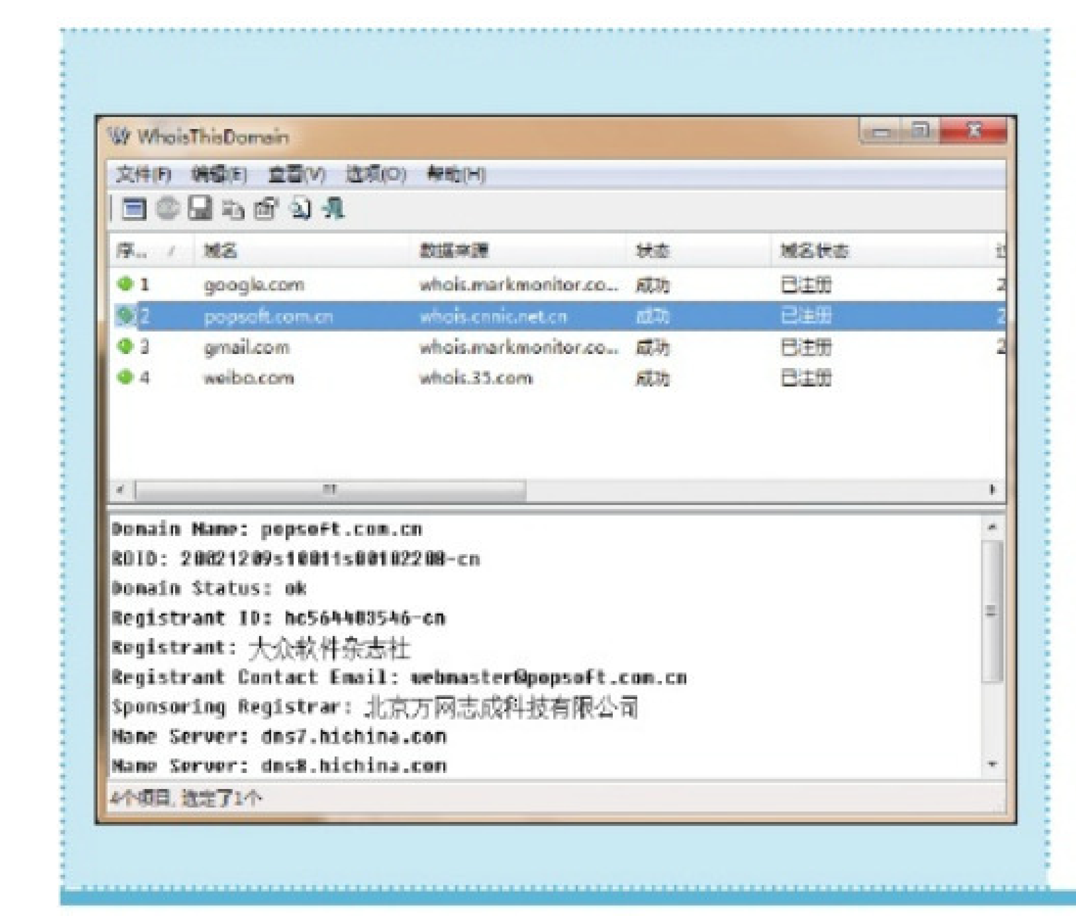
优化固态硬盘性能——SSD Fresh

□大小：12.4MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.abelssoft.net/apps/ssd-fresh



固态硬盘是近两年非常热的硬件话题，从最早高高在上的价格到如今的大幅跳水，相信很多人已经体验上了这个新装备。固态硬盘的优点是比机械硬盘的数据传输速度高出数倍，缺点是使用寿命相对较短。SSD Fresh是一款专门优化固态硬盘的软件，最大程度上减少写入次数，从而提升硬盘的使用寿命。SSD Fresh主要会针对磁盘索引、碎片整理、文件访问时间、预读取、Windows事件记录器和系统还原等功能进行优化，每一个条目都注明了解释，可以放心挑选使用。



批量查询域名信息——WhoisThisDomain

□**大小：** 84kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.nirsoft.net/utils/whois_this_domain.html

WhoisThisDomain这款工具来自来著名的小程序网站NirSoft，它可以让你快速查询到互联网上几乎所有域名的Whois信息。简单来说，Whois是用来查询域名的IP以及所有者等信息的传输协议，就像是一个用来查询域名是否已经被注册，以及注册域名详细信息的数据库。WhoisThisDomain可以告诉你域名信息的数据来源、过期时间、注册时间、注册商、联系人邮件地址以及Name Server地址等，如果你想注册一个属于自己的国际顶级域名，那么用这个小工具来事先筛选会非常方便。

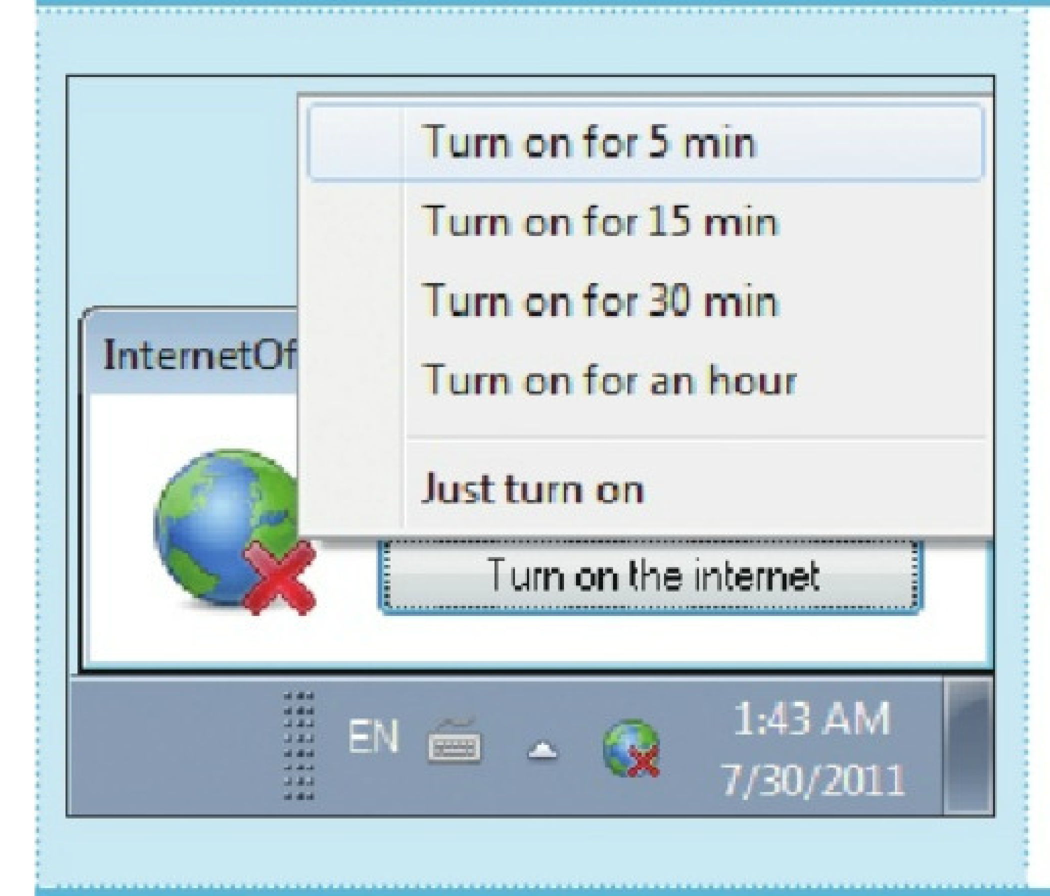
测试电源稳定性工具——OCCT

□**大小：** 15MB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://www.ocbase.com/index.php/software/20-occt

如今自己“攒”电脑的DIY消费者越来越注重电源品牌的挑选，电源性能不佳的计算机，轻则会时不时给你来个循环重启或置于“半梦半醒”状态之间，重则会让整部机器为此献身。OCCT是一款比较专业的电源供电稳定性测试工具，检测时会让电脑满负荷运转，同时记录下CPU、内存、系统总线和电压等波动，并最终会以图表的形式描绘出来，依此大致就可以判断这款电源的品质。软件除了可以测试电源稳定性外，还可以防止因电压不稳造成的意外情况，很适合超频爱好者使用。唯一让笔者感到头疼的是程序界面的底色被设计成鲜红色，第一次运行的时候还真把人吓一跳呢……





一键关闭网络连接——InternetOff

□**大小：** 1.7MB □**授权：** 免费 □**语言：** 英文

□**下载：** http://crystalrich.com/internetoff/

如今的智能手机都会提供一种特殊的“飞行模式”，开启后会关闭手机的无线信号。InternetOff是一款很有意思的软件，它可以让你的电脑也拥有类似“飞行模式”的功能，一键关闭网络连接。笔者每天只要一开机就会有各种骚扰信息找上门来，于是注意力会很容易被这些消息所吸引，当不知不觉回过神的时候，时间可能已经过去了1个小时……如果你也有这样的烦恼，不妨试试InternetOff，瞬间就会让耳根清净，可以在安静的状态下用电脑做点事情。该软件可以设置在关闭网络后每隔一段时间暂时恢复，不会落下重要的邮件。

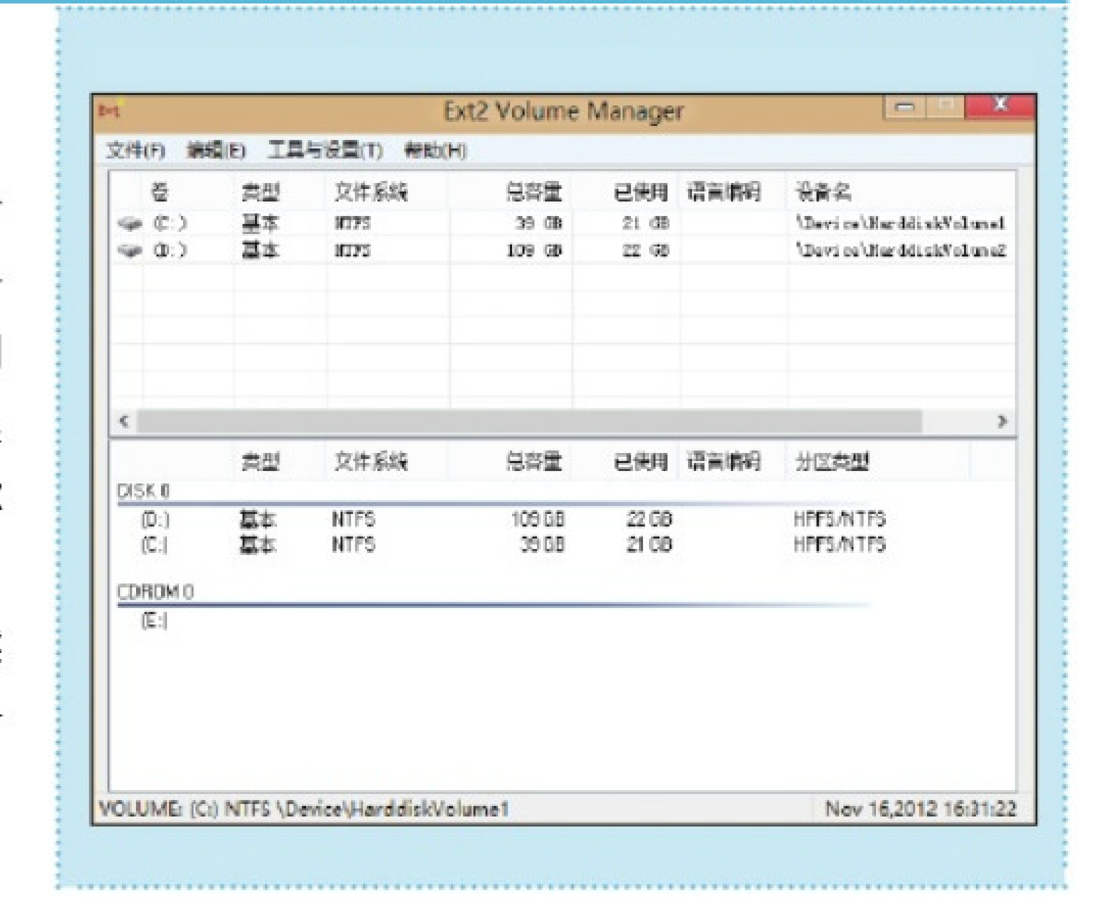
在Windows下读取Linux系统分区——Ext2Fsd

□**大小：** 971kB □**授权：** 免费 □**语言：** 中文

□**下载：** http://sourceforge.net/projects/ext2fsd/

Linux操作系统大多数都使用Ext3或Ext4文件系统，正常情况下用户在Windows中无法识别这种分区。如果经常交替使用这两种操作系统，那么在相互访问数据时就会很麻烦，不过使用Ext2Fsd则可以让你在Windows系统中挂载Linux分区，从而读取其中的数据。

操作时首先在菜单栏选择“工具与设置→配置文件系统驱动”，然后点击“启用”和“更改并退出”。之后选择想要访问的Ext分区并右击选中“更改盘符设置”，最后为这个分区添加盘符就全部搞定了。P





自从某天产生了换手机的念头，笔者那部服役了一年多的Android“老爷机”便时不时罢工、没信号、死机或重启。考虑到反正要买新的，索性就把系统升级到了最新版本，还小小地超了频。出乎意料的是，这家伙就像吃了兴奋剂一样，日常操作变得毫无卡顿，程序运行也是流畅自然，令人刮目相看。到底是为什么呢？仔细回想一下，或许是因为原来的系统有多个自启动软件，在后台会进行激烈的资源争夺战，导致系统不稳定。早知如此当初就应该安装一个监控工具，也不至于刷机后还要麻烦地重装软件……

■辽宁 马卡

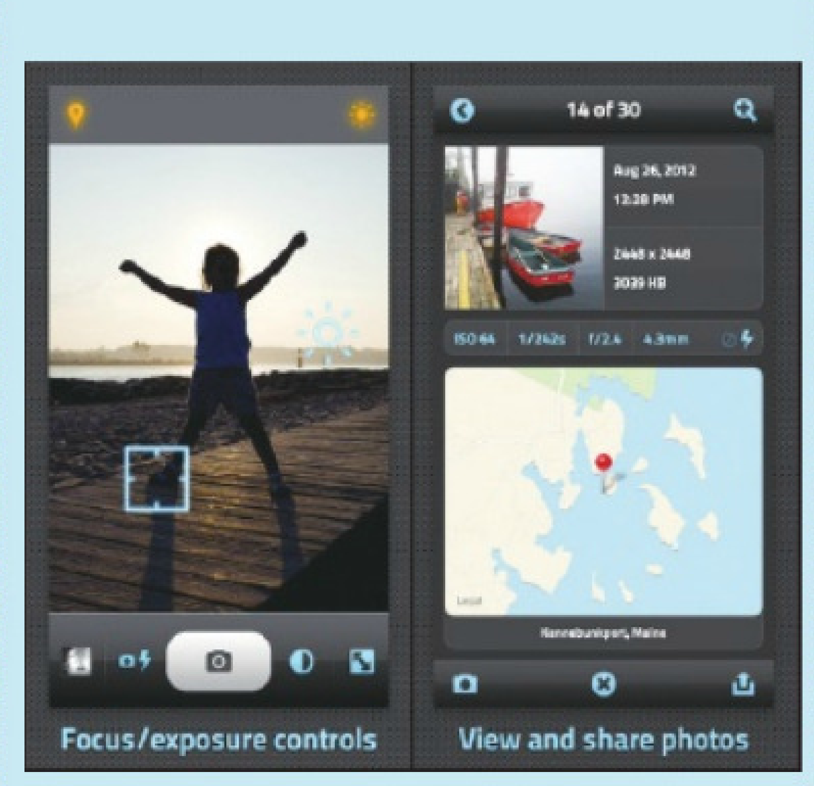
精致小相机——Scout Camera

□大小：2.8MB □下载：http://126.am/Scout

“Scout Camera”直译成中文（“侦察相机”）会很容易让人产生误会，事实上它的功能与一般拍照软件无异。

该软件的卓越之处在于界面设计的简单化、人性化方面都力求完美，而且启动速度很快，几乎和iOS自带的相机差不多。拍摄界面中有快门、切换前后摄像头、开启闪光灯等几个按钮，图标简单直观，不像其他软件使用花花绿绿的图标反而会影响拍照时的体验。浏览与分享也是Scout Camera的过人之处，可以保存完整的EXIF信息和查看ISO、焦距、快门速度、光圈、地址位置等数据。

点评：Scout Camera的各方面功能都十分出色，推荐在限时免费时及时收藏，可惜滤镜种类偏少，效果算是差强人意。



完整的EXIF信息和地理位置显示

专业画本——Paper by FiftyThree

□大小：48.4MB □下载：http://126.am/Paper

微软双屏平板项目“Courier”终止以后，数名前员工掉转船头开发出了图形化记录工具“Paper”，在App Store上架后持续获得了用户和媒体的关注。

Paper的最基本功能就是记录，你可以创建涂鸦、日记、会议记录、流程图和设计方案等多种类型，每种画本的封面也可自定义，整体界面会给用户一种简单而真实的感觉。模拟画本和纸张的感觉也相当出色，打开、删除等操作都配有漂亮的动画效果。使用Paper绘画时，掌握一些快捷手势会事半功倍，最有用的就是将双指按在屏幕上逆向旋转，从而可以撤销上一步的操作。

点评：该软件虽然免费，但画笔等额外配件却采用了内购的方式，其售价对于国人来说实在不算厚道。



新手也能画得像模像样

短暂的感动——Threadlife

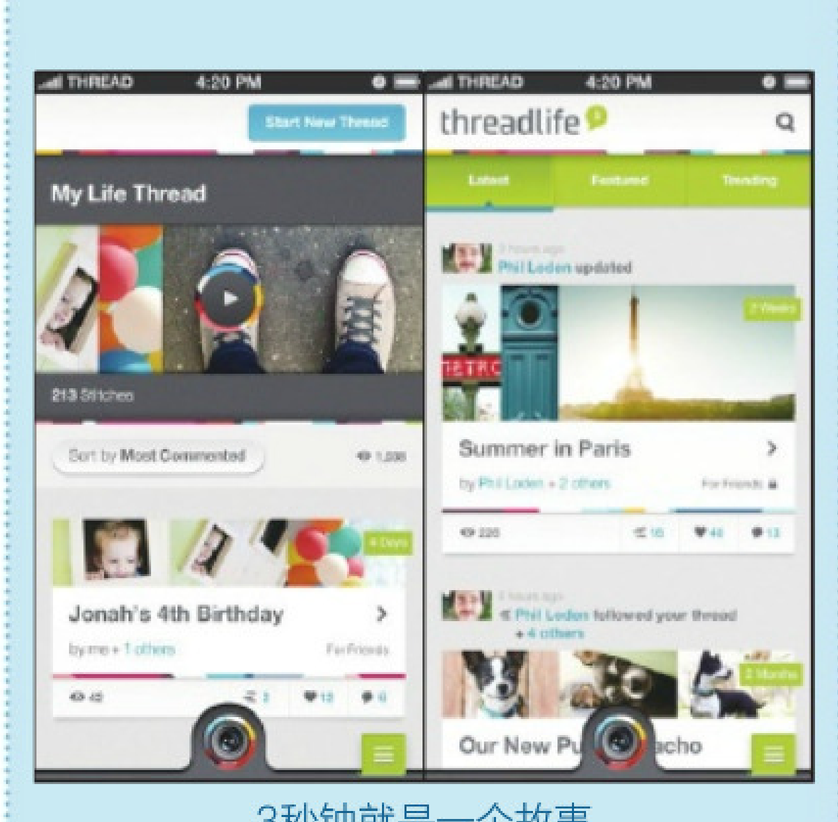
□大小：21.9MB □下载：http://126.am/Threadlife



分享照片类的应用火了之后，分享视频的应用便接踵而至，可惜它们“生不逢时”，曾经那些看起来颇有新意的软件，如今都已销声匿迹。仔细想想便会明白，就算是再亲密的朋友，也很少会互传大量和大体积的视频来分享生活感受，毕竟在快节奏的时代，任何慢节奏的东西都变得难以接受。

“Threadlife”会强迫用户只能拍摄3秒钟的视频，你可以把这些短暂的片段上传到自己的专属页面上，创建一个“线”（Thread），这个概念类似于Pinterest的画板，其他用户可按顺序查看。“线”的所有者可自行编辑其中的内容，也可以把它们分享到社交网络上。

点评：Threadlife非常适合用来讲述故事、记录生活，恰当地选择拍摄题材，在几秒钟的时间也会让人体会到久违的感动瞬间。



3秒钟就是一个故事

另类美化——Photo Punch



□大小：9.3MB □下载：http://126.am/PhotoPunch

“Photo Punch”给我们带来了一种在移动平台上很少见的图片美化方法——先抠图，再美化。没错！它的思路确实很奇特，因为在手机和平板上，其抠图效果远不如在PC上操作，而且经过笔者测试，这款软件在抠图方面的确没有惊喜。既然如此，那么它又是靠什么本事跻身10～50万安装量的档次呢？

“有趣”或许是一切问题的答案，Photo Punch的抠图效果虽不完美，但操作起来没有任何难度，只需在照片上涂抹边缘区域，选中的部分就会被抠出来。当画面反差不明显时，用户还可以使用细线条的画笔进行操作。抠出的图片可以保存在图库里，作为素材反复使用。之后可以添加背景，再配合丰富的滤镜、边框、贴图，一张独特的照片就这样美化完成了，赶快分享给朋友们秀一下吧！

点评：Photo Punch有中文版，喜欢另类美化效果的朋友可以试试。



软件有50多种美化用的小挂件

掌上网购达人——欧朋HD比价版



仅仅加入了比价功能，就会带来独特的购物体验

□大小：8.7MB □下载：http://126.am/hdshopping

今年的“光棍节”大家收获怎样？作为电商们一年一度的大节日，网络上各种打折商品着实让人挑花了眼，但它们真的实惠吗？价格上是否有猫腻呢？俗话说“不怕不识货，就怕货比货”，如果你喜欢用移动设备淘宝贝，那么欧朋HD比价版浏览器就会成为你的购物利器。

欧朋HD比价版在保持欧朋浏览器轻便、简洁等特性的同时，整合了即时比价“如意淘”功能，可以针对同一个产品获得不同商家的报价，其中包括淘宝、天猫、当当和一号店等网站。用户所要做的只是挑选中意的商品，然后点击商品图片右下角“相似商品”，之后就可以查看详细的其他产品价目。支付方面整个过程都可以在欧朋浏览器上完成，无需任何跳出操作和任何其他第三方软件支持（快捷支付需要），非常方便。

点评：移动浏览器市场的争夺在近几年愈发残酷激烈，各个厂商都在寻找自身的突破点与独特的产品定位，此次欧朋浏览器与一淘网的合作正是一种积极的尝试。

健康到永远——过日子



□大小：3.9MB □下载：http://126.am/guorizi

如何养生是大家都十分关注的话题，特别在一次次食品安全问题被曝光以后，许多人从“下馆子”改成了“下厨房”，争相学习养生知识。“过日子”这款应用以养生为卖点，但绝不鼓吹某种食物的重要性，而是采用“节气风物”“时令食材”“健康饮食”等几个版块，为用户量身提供了一些健康生活的建议。

在使用软件前先要进行一次“体质测试”，软件会提供一系列问题，比如“你皮肤或口唇干吗？”“你的皮肤一抓就红，并出现抓痕吗？”程序会最终给出你的体质特点（如阴虚质、阳虚质等），并据此推荐适合自身体质的食品、蔬菜。

点评：一款不错的膳食类免费软件，在养生方面很有参考价值，希望它的专业性能经得住时间的考验。



功能实用，漂亮界面，各位养生专家们也来品评一下吧！

总有一款适合你
AMD全新热销处理器导购



■北京 黑心眼

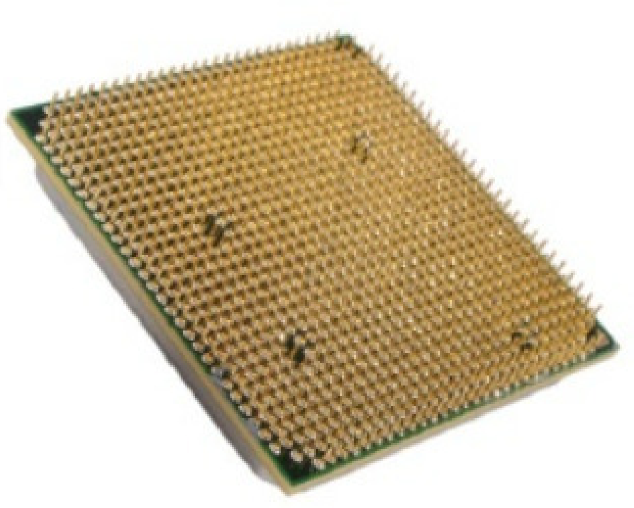
年底临近，面对盼望已久的元旦假期你有哪些打算呢？在寒冷的天气中，最美的事情莫过于宅在家里爽玩各种游戏，观看各种大片了，当然，搭建一套高性价比的PC平台是这一切的保障。

AMD在10月份推出了多款处理器新品，并在11月开始全面上市，优秀的性价比为广大装机用户带来了诸多新选择，既有高端的FX-8350全新“打桩机”八核旗舰满足顶级发烧玩家苛求，又有全新一代APU处理器凭借更高的计算和图形性能满足主流玩家需要，同时还有全新的速龙Ⅱ X4处理器为入门级多核独显用户带来更具性价比的装备。

高端旗舰平台

AMD FX-8350作为新一代FX高端个人处理器的旗舰型号，基于全新的“打桩机”核心，采用32nm工艺制作。FX-8350拥有8个独立的物理核心，具备8MB三级缓存，最大支持DDR3 1866MHz内存，采用AM3+接口，TDP 125W。





AMD FX-8350

FX-8350是目前核心数最多的桌面级处理器，与竞品酷睿i5-3570K相比，核心数量多了一倍。多线程任务可直接在物理核心上运行而非虚拟线程。其默认主频即为4.0GHz，也是目前默认主频最高的8核桌面处理器，智能超频（Turbo Core）的主频可提升至惊人的4.2GHz，而且它并没有锁频，有条件的用户也可自行超频到更高的水平。强劲的FX-8350搭配990FX芯片组主板和Radeon HD 7850独立显卡，组成了高端3A旗舰平台，在性能方面平衡而强劲，可轻松应对各种高端游戏，日常应用更是不在话下。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD FX-8350（盒装）	1400（淘宝价）
主板	技嘉GA-990FXA-UD3	1099
内存	金士顿骇客神条8GB DDR3 2133×2	790
显示卡	华硕Dragon HD7850	1649
硬盘	希捷2TB 7200转64MB双碟	615
固态硬盘	三星830 128G SSD	799
散热器	盒装自带	/
光驱	明基BR1001	460
机箱	Tt星际指挥官USB3.0版	359
电源	ANTEC VP550P	459
键盘	罗技G105背光游戏键盘	249
鼠标	罗技G400	245
显示器	戴尔U2312HM	1550
总价		9674

我们以不足万元的价格，得到了一款接近顶级配置和顶级游戏办公性能的全能电脑，其实它在显卡、外设配置等方面还有提升的空间，不过对目前的软件来说，更高端的配置多少显得有些性能过剩。虽然目前各种游戏和软件、影音产品都采用了电子发行方式，不过我们还是准备了一台蓝光光驱，便于系统安装和高清影视欣赏。因为目前硬盘容量价格比的提升，使用蓝光光盘存储并不划算，所以没有选择蓝光刻录机。我们采用性价比较高的三星SSD作为系统启动盘和常用软件存储盘，可将系统启动时间降至10秒以内，并加快常用软件的载入速度。



三星830 SSD

在价格接近的情况下，我们选择了频率稍高的内存，进行超频时，这些高频内存更稳定一些，缺点是两套4GB×2套装的4条内存，会占满所有内存插槽。如果想进行更高幅度的超频，还可考虑使用更高端的液冷方案或选择大风量风扇，比如540元的Tt Bigwater A80、199元的超频三铁塔豪华版S101F等。

华硕Dragon HD7850显卡也是一款超频产品，核心频率/显存频率分别为910MHz/5000MHz，华硕超合金供电为显卡带来更低温的运行环境且延长了显卡的使用寿命。它配备DirectCU Ⅱ铜管直触散热技术和两个双滚珠10cm风扇，带来高于公版20%的散热效能并可有效降低运行噪音。另外它还提供了华硕智能超频软件GPU Tweak，可快速调节显卡各项性能参数。

主流融合平台

AMD A8-5600K作为新一代APU的主打产品，CPU核心采用全新的“打桩机”架构设计，32纳米工艺制程，插槽类型为Socket FM2，原生内置四核心，比竞品酷睿i3处理器

核心数量同样多出一倍。其默认主频高达3.6GHz，在Turbo Core技术的支持下最高可达3.9GHz，二级高速缓存容量达4MB。它内置独显核心也升级到了HD7000系列的Radeon HD 7560D，在图形处理表现上相比上一代APU有明显提升，更是远强于酷睿i3的核芯显卡，足以在较高画质下流畅运行各种主流网络游戏，也能轻松应付高清电影解码播放任务，甚至是加速编码转换速度。此外A8-5600K型号中的“K”字母后缀，说明它采用不锁倍频的设计，能直接超频使用，还可对GPU与CPU核心分别进行独立超频，给喜爱超频的玩家带来更强的性能以及更多的乐趣。





盒装A8-5600K，在包装盒侧面特别标注了可用于双显卡交火的独显型号

A8-5600K搭配全新FM2接口设计的A75主板，性价比异常出众，完全不用额外再搭配独立显卡，不仅可提供中端独显的性能，还可支持多显示器、双显卡交火等高端应用。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A8-5600K（盒装）	699
主板	微星FM2-A75MA-E35	699
内存	芝奇8GB DDR3 2133套装	399
显示卡	处理器融合Radeon HD7560D	/
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 64MB单碟	460
固态硬盘	无	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	Tt星际指挥官USB3.0版	359
电源	Tt威龙500	299
键盘	罗技K120键盘	49
鼠标	罗技G100鼠标	148
显示器	明基GW2250	879
总价		3991

4000元价位的主流配置，不仅可提供相应档次的性能，而且因为省去了独立显卡，机箱噪声也有明显下降。在这一配置基础上升级为A10-5800K+A85X平台，也仅需增加500元左右。如对超频能力有信心，可考虑选择强力风冷风扇或液冷装置，推荐产品同前一配置，我们采用的内存和电源已可满足一定程度的超频需求。

传统独显平台

AMD速龙Ⅱ X4 750K基于新一代的“打桩机”架构制造，采用32nm制程工艺，原生内置四核心设计，同样达到了竞品酷睿i3处理器的两倍。其默认主频为3.4GHz，支持AMD智能超频3.0技术，最高可达4.0GHz。AMD速龙Ⅱ X4 750K拥有4MB二级缓存，支持双通道DDR3 1866内存。这

AMD Athlon II X4 750K 處理器



规格表

Manufacturer:	AMD
CPU Type:	Athlon II X4
CPU Model:	750K Black Edition
Socket:	FM2
CPU Features:	AES New Instructions AMD PowerNow! Technology AMD64 MMX Turbo Core technology
Core:	Quad Core
Core Name:	Virgo
Core Size:	32 nm
Clock Speed:	3.4 GHz
Turbo Speed:	4.0 GHz
Max. Memory Speed:	DDR3 - 1866
L2 Cache (Total):	4MB
Wattage:	100W

黑盒包装说明这又是一款不锁频的处理器

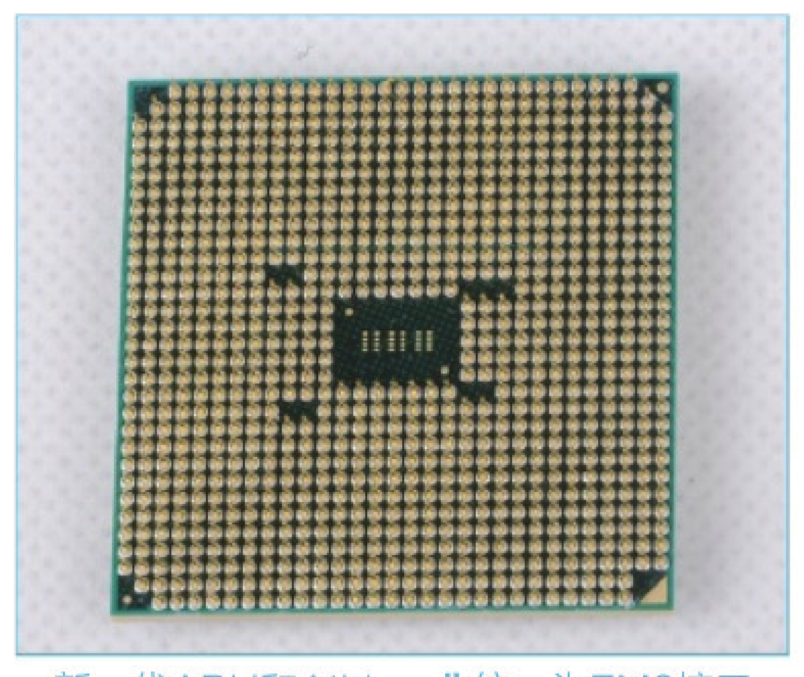
样一款全新的原生四核处理器市场售价仅500余元，足以满足主流甚至中高端用户的日常应用和娱乐需求。另外不锁倍频设计更是得到众多DIY玩家的青睐，将这款高性能、低价格的处理器搭配主流的Radeon HD7750独显和FM2接口的A55主板，可谓是最具性价比入门级传统配置组合。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	速龙Ⅱ X4 750K（盒装）	569
主板	映泰A55MD2金刚版	499
内存	芝奇8GB DDR3 2133套装	399
显示卡	微星R7750 Power Edition 1GD5	799
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 64MB单碟	460
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	Tt星际指挥官USB3.0版	359
电源	ANTEC VP350P	269
键盘	罗技K120键盘	49
鼠标	罗技G100鼠标	148
显示器	戴尔U2312HM	1550
总价		5101

在这套平台中，我们全面缩减了外设档次，不过并不会因此影响其实际性能，这套平台完全可在较高画质下流畅运行《魔兽世界》《穿越火线》《坦克世界》等3D网游，“暗黑3”“使命召唤”等单机游戏问题也不大。

结语

AMD新一代产品针对用户全方位布局，完全可以满足玩家们各种不同的需求，以上几组平台都是近期市场上的热门配置，性价比较高，攒机的朋友们不妨关注一下。AMD在高中低端市场全面采用统一的打桩机架构，有利于简化设计和生产，而且在中低端投放的新品全部使用了更长寿的FM2接口，将兼容下一代产品，未来的升级前景更乐观。P



新一代APU和Athlon Ⅱ统一为FM2接口

头牌新闻

摩托罗拉携手中国移动和英特尔推出新锋丽i MT788手机

■本刊记者 魔之左手

2012年11月19日，摩托罗拉移动技术公司在北京发布采用2GHz英特尔凌动处理器的新锋丽i MT788手机。摩托罗拉移动技术公司高级副总裁兼大中华区总裁孟樸表示：“新锋丽i MT788结合了摩托罗拉和英特尔两大公司的设计理念和精工品质，为用户带来无与伦比的极速移动互联网体验。”英特尔公司全球副总裁中国区总裁杨叙在演说中宣布：“MT788的发布，标志着我们朝着‘将最好的英特尔计算带入智能手机’的目标又迈进了一大步。”



摩托罗拉移动技术公司高级副总裁兼大中华区总裁孟樸（左）、中国移动终端有限公司副总经理马景新（中）、英特尔公司全球副总裁中国区总裁杨叙（右）展示新锋丽i MT788手机

新锋丽i MT788采用Android 4.0操作系统、超薄坚固的金属时尚机身和4.3英寸960×540分辨率屏幕，800万像素摄像头提供总共12种拍摄模式。“急速连拍”模式可以在一秒内连拍十张照片，“数张连拍”模式则可通过按住快门连续拍摄最多30张照片，“HDR”模式和“超级夜景”模式，即使在光线很差的条件下，也能拍出美妙照片。

这款手机提供了悦目黑和赏心白两种颜色，4GB存储空间，支持TD-SCDMA、HSDPA、GSM、GPRS/EDGE通信制式。它采用1735毫安时电池，拥有出色待机能力，SmartActions可智能自动设置日常任务，延长电池寿命。

硬件店

性能大幅升级，尼康全球同步发布D5200

2012年11月6日，尼康数码单镜反光相机D5200全球同步发布。该相机搭载了新型尼康DX格式CMOS图像传感器，具有2410万有效像素，支持1920×1080 60i/50i全高清动画录制。它内置与旗舰机型D4相同的EXPEED 3图像处理器。紧凑轻便的机身有多重色彩，并提供摄影所需的各项基本性能，感光度可扩展至相当于ISO 25600 (Hi 2)。D5200拥有精确的39点自动对焦系统以及2016像素RGB感应器，多角度水平翻转LCD显示屏可实现灵活的影像拍摄。为了配合移动设备以及为相机远程控制提供更多的可能性，D5200兼容无线移动适配器WU-1a和新型无线遥控器 WR-R10/WR-T10 (均需另购)，可将图像传送至智能手机或平板电脑等移动设备上，也可把移动设备当作相机拍摄的遥控器使用，比其前代机型更方便。



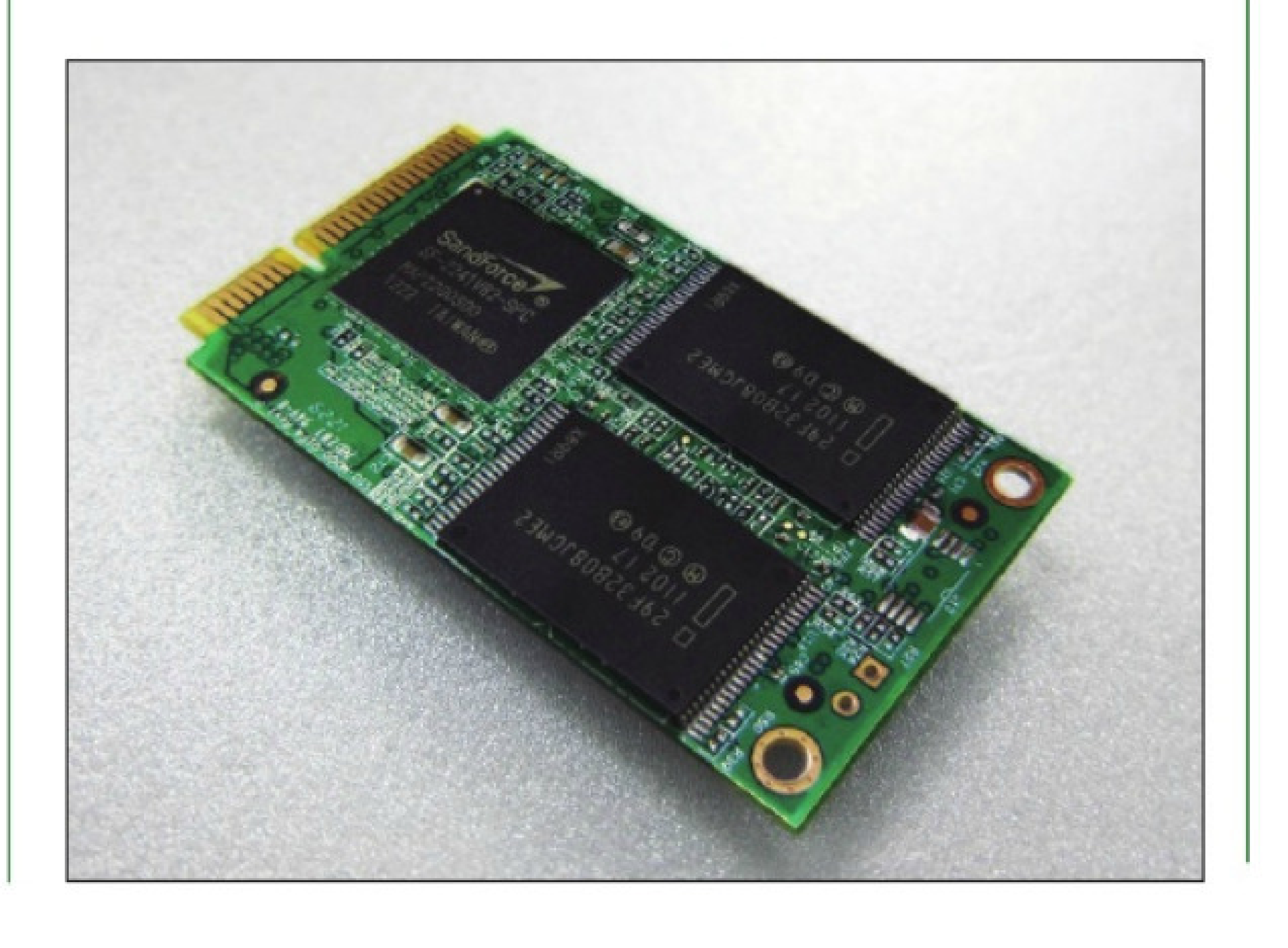
索尼Xperia J ST26i绚丽上市



索尼多彩Xperia J ST26i于2012年11月上市，指导零售价1899元。它拥有与Xperia TX LT29i一脉相承的时尚外观与娱乐特性，使用新一代SONY arc曲线设计，具有黑、白、粉三种色彩，机身最薄处仅为9.2mm，尾部呼吸灯可随手机主题变化色彩。该机搭载1GHz处理器、Android 4.0操作系统、4.0英寸显示屏，配备500万像素摄像头和前置摄像头，强调Walkman、相册和电影三大应用。凭借SONY xLOUD增强型扬声器可打造出更好的音效体验。此外还支持多点触控的图片浏览，带有智能搜片功能，仅凭精彩片段即可获得视频全部信息。

KINGMAX mSATA MMP30 SSD实惠上市

KINGMAX近期推出支持超极本、平板电脑、微型台式机等平台的的mSATA接口MMP30固态硬盘，它采用SATA3 6Gb/s高速传输接口，符合Intel定义的新一代Ultrabook规范，支持智能响应技术SRT。MMP30搭载高效能LSI Sanforce控制器，连续写入速度最高可达520MB/s，连续读取速度最高320MB/s。此外，KINMGAX mSATA



MMP30固态硬盘还拥有体积/重量小（仅有7g）、低耗能、多容量选择等诸多优势，并符合JEDEC MO-300B规范。

中国电信联合宇龙酷派重磅推出年度高端旗舰手机

2012年11月6日中国电信携手宇龙酷派发布一款4.7英寸Android旗舰产品——大观HD9960手机。它是中国电信深度定制的第四代3G互联网四通道手机，不仅支持CDMA、GSM语音双通道和EVDO、WIFI数据双通道，更支持工作、生活双通道和娱乐、社交双通道，为使用者提供通达精彩信息新生活的便捷通道。酷派9960屏幕分辨率1280×720，采用大猩猩二代玻璃，使用内凹式弧面设计及抛光工艺，超窄边框设计工艺使得玻璃黑边仅有1.86mm；整机厚度为8.8mm。它配备英伟达Tegra 3四核处理器，可同时流畅运行多款商务应用，功耗更低，电池续航能力更强。酷派9960还提供了1300万摄像头，支持智能智拍和F2.0大光圈，采用杜比+DTS+SRS三音效3D喇叭和解码，音质更佳。

SP广颖电通推出2012年度限量版U盘



日前SP广颖电通正式宣布推出2012年最新限量版U盘——LuxMini 720限量版和Touch 830限量版。两款限量版新品在保留原系列整体优势的基础上，披上崭新的圣诞装束，营造出缤纷欢乐的喜庆节日氛围，是传递温暖祝福、令人赏心悦目的圣诞礼品佳选。LuxMini 720限量版延续了该系列的亮眼外型，并换上了喜庆的“圣诞红”，同时在碟身上印有与圣诞主题相关的温馨图样，与可爱的礼盒卡通相互映衬。另一款Touch 830限量版U盘，采用一体成形的银色不锈钢外壳，搭配COB（Chip On Board）封装技术，具有防水、防震、防尘等特色。创意吊饰孔设计，让Touch 830限量版可以充当随身饰品与钥匙圈吊饰。

诺基亚C1-02i登陆中国

诺基亚近日宣布推出入门级功能手机诺基亚C1-02i，是目前诺基亚在市场上性价比最高的入门级上网手机，可为用户提供便捷的上网体验，且不会产生过高的流量费用。它拥有湖蓝和墨黑两种颜色，可帮助用户随时随地畅享社交网络并进行网上冲浪。手机中更预装了10款免费的EA游戏，并提供QQ等即时通讯服务，令用户能够时刻与家人和朋友保持联系。诺基亚C1-02i理论上可提供7小时的持续通话以及1个月的超长待机能力，支持最大32GB延展内存空间，最多可存储6000首歌曲或90000张照片。全新版本的诺基亚Xpress浏览器，为用户带来更好的互联网体验。诺基亚C1-02i售价为275元人民币。



软件圈

最新测试IE10速度最快

网站性能分析公司Strangeloop针对浏览器在近日进行了一项最新测试，测试结果显示Internet Explorer 10平均页面加载速度比Chrome 20快8%，是目前市场上最快的浏览器。Strangeloop通过模拟用户日常使用浏览器访问零售商店网站的行为，测试实际页面加载时间，了解用户使用浏览器的真正体验感受。IE10比IE9多支持33个国际互联网最新标准，在HTML 5支持上有更大改进，能将更好的互动体验带到丰富多彩的互联网世界中来。与此同时，硬件加速功能会给予IE10更多的计算处理能力，让用户能够快速及时地访问网页，减少等待时间。

卡巴斯基被评为反恶意软件市场“冠军”厂商

近日，卡巴斯基中小企业空间安全解决方案获得由Info-Tech Research颁发的最具价值产品奖。该集团是全球领先的战略信息技术研究以及市场分析公司，已有14的年历史。专家根据多个标准对反恶意软件厂商进行评估，主要包括厂商生命力、是否有清晰的未来产品蓝图、厂商渠道策略、产品推广策略和产品功能与可用性等方面，卡巴斯基中小企业空间安全解决方案表现优异，获得了优秀的评估结果。

网络帮

欧朋开发者社区上线

欧朋开发者社区网站在近日正式上线，欧朋404技术讲堂随之启动。欧朋将向开发者推介国际上最新的互联网技术以及精彩的开发者原创文章，通过线上交流、线下互动相结合的方式，让更多的开发者获得实用的开发技术知识，增进国内开发者与国际开发者之间的互动与沟通。

晶合快评

海底捞与苹果专卖店

■晶合实验室 Sting

“如果我现在刚大学毕业，我会选择去苹果店实习，海底捞也行。学会了怎样伺候人，不管做什么你都是一个有用的人……”

我的朋友是一位经验丰富的心理咨询师，最近很奇怪地发了这样一条微博。海底捞也就罢了，大家谁都挡不了，我不光白天看到此公司的员工在店里欢笑有余，有一回大半夜的出完杂志回家，还看到他们家的两个小伙儿身着工作服经过，在街边手舞足蹈地边走边模拟甩面条——无论上班下班都欢乐至此，这份工作即使是一般人所不屑的“伺候人”，也算是收获甚为独特。听说苹果直属的专卖店也有着类似的服务文化，但因为不是每个月都买得起一台iPad……所以我在这方面的所知非常有限。

前些天，刚好去参加苹果专卖店举行的一次专题讲座，顺便第一手围观了他们的企业文化。讲座从早上9点钟开始，就在专卖店内举行，由店员们合作进行讲解。大约一个小时之后，真正的有购买欲望的用户们开始慢慢出现，讲座也顺势进入尾声。结束之后，听说我是来自《大众软件》，有一位年轻的店员主动前来与我聊天——就像平时经常碰见的那样，他也是我们杂志的一位读者。和所有同事一样，这位店员笑容满面，透着一股愿意与人主动交流的味道，不过相比之下，他还是要沉着内敛许多。才谈了几个来回，便感觉此人的逻辑非常清楚，对行业内的各种事件也有自己的见解。一问之下，得知原来他的上一份工作是在李开复的“创新工场”。据官方介绍，“创新工场”是“一个全方位的创业平台，旨在培育创新人才和新一代高科技企业”，总体来说，应当是一个很受年轻人欢迎的职场起点或跳板。为什么他会转而跑到苹果专卖店来工作，我确实有一些好奇。



能让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting

我们就此颇聊了一段时间。原来他最大的出发点落在自己的沟通能力上。之前与人交流时，他经常发现自己会遵循一套固有的较死板的程序，而不会根据情况变动话题或方式。某种程度上，他已经将其视作为自己的最大短板。他跟我说：“人总是要面对自己觉得最难的问题”——在这个可谓相当积极的念头的指引下，他最终选择跳到了苹果专卖店。在闲话的不知不觉间，我们把专卖店的所有产品都看了一圈，这个过程确实与平常的“导购”有别，我听到的基本都是各种简短的经验分享与体验介绍，而非纯粹的产品介绍。无论这位店员读者是否真的购置了这些产品，还是因为店里的培训非常到位，总之，这些产品在我心目中的鲜活度都大幅增加——某种程度上可以承认，我很吃他这一套沟通的方法。实际上人际沟通上的最关键之处，或许是在于我们有没有真正去理解交流中的另一方，并且让对方感觉到我们想要去理解他。海底捞所做出的“人类不可阻挡”的措施，其实针对的都是平日里被冷落的用户需求——等位很烦恼，就需要解闷；带了孩子，就希望有人能帮手照顾一把；甚至戴了眼镜，也会希望有一片可擦去火锅水蒸汽的眼镜布。而一名客户来到产品专卖店，最需要的是建立对“冷漠”的产品的鲜活了解。因此从某种角度来说，海底捞和苹果专卖店确有相通之处。作为一名心理咨询师，我的那位朋友应当在这方面早有透彻的理解。

回到家中之后，我查到了一份资料，来自于第三方所透露的《苹果Genius培训生工作指南》。“Genius”即“天才”，这里特指苹果专卖店中的销售支持岗位，这些岗位的雇员需要为用户解答一系列有关软硬件产品的问题，同基础客户建立良好的沟通关系。而这份指南中列出了培训“Genius”时会重点提到的内容，其中涉及到技术的非常少，更多是心理方面的培训。例如其中有这样一些要求：“Genius员工应当做什么？教育。如何教育？温文尔雅的。但他同时也要掌握主动，要感同身受，要推荐，要有说服力，而且要充满尊敬的。”“不得以直接的方式道歉，不要为业务或技术道歉。取而代之的是，要用表达感情的方式表露遗憾。举例，体会一下‘很抱歉让你失望’和‘你饮料撒了真是太惨了’的区别。和女友吵架时要说‘很抱歉让你这样想’，而不能单纯道歉，这是同一个意思。”“要使用‘三F’守则，即Feel、Felt、Found（感觉，感受，感到）。这一守则在客户被误解或有坏消息时尤其管用。”

……怎么样？你觉得这只是在培训技术吗？这分明是在培训怎样做人，怎样与人沟通。我亲眼看到四五十岁的夫妻吵架、离婚或逃避沟通上的问题（他们自己还说这是能“忍”呢！），依旧将这些非常有用的规则丢到九霄云外，简直是怎么能让事情变得更糟就怎么来。年轻人就更不用说了，由于容易受到自我重要感的干扰，会用更激烈的方式来违背这些规则。所以，似乎我们都应当去接受这样的培训，让别人开心，也让自己开心。P

漫画作者：suns



多益网络《神武》幻镜寻宝全攻略
层层探险转角遇到宝

《神武》幻镜寻宝活动以奖励多出名，大家都想通过这活动大赚一把，那怎样才能把丰厚奖励尽收囊中呢？作为《神武》的资深玩家，小编今天将分享相关的寻宝技巧，助大家轻松赚个盆满钵满。

活动场景是全新的镜中世界，一共有30层，每层安扎有形式各异的镜中守卫者，也就是大家要打的怪。不同层数的怪其能力是不同的，层数越高，怪的能力将越强，当然回报也越高。

参加活动，把控各层引路者的路标很重要。镜中世界中，每一层有两个引路使者，一个引向下层，另一个引向上层。找到路标是有技巧的，比如团结帮派的力量，看看帮派里有没有在上层的队伍，问他们自己所在那层的引路使者坐标位置。为了更好的前进，帮派各位玩家最好通力合作，找到引路使者后，记录下每一层的引路使者坐标位置，发到帮派频道里，相互协助，扫怪寻宝之路将走得更快，走得更轻松。

熟悉了环镜，有了方向感，就可以开始技巧性扫怪了。针对前10层的怪，个人建议不打，撞着怪就绕道吧，因为这些怪实在太简单了。到11层以后可以打下怪，打怪战斗也不算太难，但在战斗最后回合，别忘了把未成年宠物召唤出来，因为一旦战斗胜利，宠物获得的经验是很多的，这是个练宝宝的好机会。

打怪可以得到各种钥匙和各种符，召妖符可以在引路使者处使用，召唤一群妖怪，然后自己开溜，恶搞下其他人。弹跳符可以在20层以下的时候使用，高层后使用很不值得。辟邪符要在适当的时机用，比如当遇到很多金宝箱时，绝对要果断用上的，到时保证你开金宝箱开到手软。

幻镜中还会有特殊NPC，比如蹦跳兔，药店老板和铁匠，蹦跳兔会随机传送队伍到某一层，要不要找它帮忙呢？个人认为，如果快到20层了，直接无视掉它吧，但如果还在11层且遇上它了，当然要果断用它“更上一层楼啦！”。

幻镜寻宝，重点在于寻宝上，宝贝就藏在各种宝箱里。本人认为神秘宝箱是必须得开的，可能出现珍稀物品哦，包括大家梦寐以求的云露。开神秘宝箱要求队长有金钥匙，所以在没遇到神秘宝箱之前，多打几个怪吧。神秘宝箱只在11层以后出现，银宝箱只在16层后出现，金宝箱在26层以后出现，越往上层难度越高，当然人就越少，在往上爬的过程中，铜宝箱请忽视掉吧，有银钥匙的情况下可以开银宝箱，如果只有金钥匙没有银钥匙，就别开银宝箱了，金钥匙很宝贵，不可浪费掉。爬到26层将有金宝箱出现，可以停留在26层等刷宝箱，也可以继续往上爬，到了26层如果队长的辟邪符够多，那就用吧，这样可以轻松开箱子去。



最后还要提醒大家，在活动结束前，一定要把钥匙全部用掉，如果活动结束了还有存钥匙，那就太亏了。

以上技巧是本人多次活动经历总结的经验，还经过高人指点，希望对大家寻宝有所帮助，个个轻松变身大富翁哦。









搜狐畅游

《天龙八部OL》在游戏里过圣诞节



我就不明白了：圣诞节这种西方舶来品，为啥备受国人青睐？

这不，圣诞节前后，我身边全是谈论圣诞节的。小孩说圣诞节要礼物，情侣说圣诞节要浪漫，商人说圣诞节要发财，就连没牙的老太太也瘪着嘴问："生蛋节是啥玩意？可以生蛋吗？"

我这个人虽然年轻，但是却很保守，不喜欢"圣诞风"。于是我打开电脑，踏入《天龙八部OL》江湖，感受纯正中国武侠风的魅力。

种树

洛阳城刚刚下了一场大雪，房顶、树梢、塔楼都挂着残雪，放眼望去是一片白皑皑的世界。

我静静地走在街道上，神情淡然，就像一个刚刚从风雪中归来的大侠。"我喜欢这样的世界！"我闭上眼，深吸一口气，惬意地说道。

等我睁开眼，发现竟有一棵圣诞树出现在视野中。

"尼玛，怎么这里也有圣诞树？一棵、两棵、三棵……"我看见的圣诞树越来越多，还有许多种树的人。

"这位大侠，你们是在干嘛呢？"我问一位植树人。"种树领礼物啊，这你都不知道？"他回答，看我的眼神像是在看火星人，"你可以在洛阳(255，345)圣诞老人处领取圣诞树种子，然后组队前往西市大街、南大街、东市大街和瓮城等特殊区域种树。你种植圣诞树后，其他队友会获得功力丹、天灵丹、金蚕丝、天罡强化精华等圣诞礼物。然后你让队友种树，你得礼物。这样一来吗，大家都能得到礼物。"

"啊，有这等好事？那我也去。"虽然我对圣诞节不感兴趣，但是有免费的厚礼，不要白不要啊。

挂饰

种完树得到礼物后，我继续在洛阳城溜达，心里却对圣诞节没有那么排斥了。

有人从我身边匆匆而过，手里拿着闪闪发光的小玩意儿，这东西我从没见过。"哥们，这玩意儿是啥？挺好看的！"我转身拽住他，他连忙护住自己的包裹，以为我要打劫。

"哦，这个啊，是圣诞挂饰啊！"见我不是强盗，这位路人松了一口气，"你在野外场景杀怪，有几率获得圣诞玩具。你把收集到的圣诞玩具交给城里的圣诞老人，他就会为你制作出挂饰。"

"又是圣诞节活动？不知这次奖励什么？"我追问道。

"嗯，是'灿烂缤纷圣诞树'活动。只要你将一份圣诞挂饰挂到圣诞树上，即可获得圣诞老人为你精心准备的圣诞礼包，里边有天灵丹、乾坤壶、雪橇、驯鹿坐骑等等。好了，别拽我，我要继续去野外弄圣诞玩具了。"路人很急。

"那啥，我和你一起去吧！"我也想要圣诞礼包，所以就和路人一同去搜集圣诞玩具了。

当我把圣诞挂饰放到圣诞树上后，便如愿以偿地得到了圣诞礼包。打开一开，是天灵丹，还不错！

缉盗

我继续参加这个活动，心里已经开始有些喜欢圣诞节了。

晚上7点多，我看见许多人围在圣诞老人那里，领取一个叫做"闪耀圣诞星"的物品，之前遇见的那位路人也在其中。

"嘿，哥们！"我打招呼。"哈，是你啊！"那路人回答，"快来领取圣诞星，随我一起去收拾圣诞大盗。"

有大盗？惩奸除恶是我习武之人应尽之责，于是我便随路人去缉拿大盗。

我们一群人来到太湖，进行地毯式搜索，很快便发现了藏匿在暗处的圣诞大盗。我大喝一声，拿出武器就要向前冲，路人一把拉住了我。

"你干嘛？"他问道。"杀大盗啊！"我回答。"你妹儿，用圣诞星砸他啊。圣诞大盗无视任何武功伤害，只怕圣诞星。"路人一边说着，一边扔出圣诞星，砸得大盗抱头乱窜。

"圣诞大盗，圣诞星……"我顿悟，"尼玛这肯定也是圣诞活动，肯定有免费好礼拿。我也砸！"

最终，圣诞大盗被我们砸得落荒而逃，丢下一地的宝箱。我再次享受了免费的"大餐"。

结尾

"唉，要是现实中的圣诞节能像天龙江湖一样，那该多美好啊！好玩，还有免费礼物拿。"玩了一整天，我彻底爱上了圣诞节，准确地说：是《天龙八部OL》中的圣诞节。



圣诞树现身洛阳城



打扮圣诞树，收获小礼物



追杀圣诞大盗

等待人们敲响的幸福大钟

盛大网络《九阴真经》门派武学PK之道（下）

九陰真經

我们心中所向往的江湖，是融入见招拆招的多变的武学江湖。2012年真武侠网游巨作《九阴真经》将传统武侠世界的诸多精彩绝学一一搬入游戏世界，虚实相间的招式变化，实在是网游PK历史上最具有创造性的改变。我们在本月中旬刊上介绍了少林、峨眉、君子堂、锦衣卫与极乐谷5个门派的门派武学体系，那么接下来我们就看看剩下的3个门派的武学精髓所在。

武当

主要PK套路：清风剑法

辅助PK套路：太极剑

清风剑法绝对是后发制人的套路，也绝对可以用以招换招。这点在武当同门对打的时候体现得比较明显。比如大家都3层清气Buff，对方突然一个源清流洁。这时大可以硬顶对方伤害直接一个清胃，这个就叫做后发制人，以招换招。清风的真谛就是抓机会，抓一切可以打到人的机会而已，哪怕我也挨对方一下都不怕，因为一连就是很高很恐怖的伤害。

太极剑中，燕子掠波和燕子惊谭最为常用，而且还是下马技能， 俩个技能均为无目标锁定，也就是说，根据自己面向来控制攻击方向，对面前扇形7米左右内的敌人伤害。 狮子摆头攻击比较高CD比较长，建议玩家在必中情况下使用。

丐帮

主要PK套路：莲花掌

辅助PK套路：灵蛇棒法、哭丧棒法

莲花掌作为一直被认为是丐帮第一PK武学，引莲入水+遍地开花+接天碧莲的三连招很轻松就可以打出恐怖的伤害！很多玩家在面对丐帮无敌三连的时候，都胆战心惊！

技能分析：步步生莲：切入技能，多用于切入和三连招的起手；遍地开花：后发型叠加控制技能，能击飞，并能流血伤害要消耗莲花真气，多用于引莲击倒浮空之后，击飞接报没杀；火中生莲：远程伤害技能，跟引莲入水的叠加伤害，可以2击可以打出400～500的伤害，多用于磨血和打断吃药；接天碧莲：传说中的抱妹杀啊，高伤害，效果华丽，一切空中轻功爱好者的噩梦，妹子的天敌；引莲入水：后发型范围控制技能，能浮空，并有20%的攻击加成。多用于敌人非防御时候，三连击的起手技能；莲藕同生：虚招，能破防但是不具备强控效果（眩晕，倒地），多用于抱妹杀之后的后续补伤，进行减速和轻功限制，从而逃脱；落花流水：怒气技能，个人觉得一般，可被躲闪。借花献佛：驾招，莲花真气的叠加必备技能。

莲花掌作为丐帮内功加成最高的套路，应该是以防守反击为主。已磨血为第一目标，然后利用别人防守漏洞用燕行进行贴近释放三连，但是莲花掌莲花真气的存在机制和网速的要求一直是一个掣肘，网速不好的同学经常在有真气的情况下。引莲入水+遍地开花+接天碧莲。不能有效的连击到，从而浪费了机会，被敌人用轻功跑掉。

此外，丐帮的哭丧棒法套路PK那些平时不锻炼酒量的玩家优势明显，可以用2个词语形容，真我风采，男儿本色！哭丧棒法作为内战神器和虐菜神器，以其高爆发，切入能力强，灵活机动为特点，喷酒神技和无敌的虚招，是制胜的法宝。再来看灵蛇棒法，灵蛇棒法没有很强的切入技，所以对格挡和击倒效率有很高的要求。普遍打法是蛇口蜂针+蛇形鼠窜+蛇入鼠穴。时间掌握得好的话，可以达到连续击倒的效果，同时配合2内的特效，使之整体连贯性更强。但灵蛇的击倒所需前置条件较多，在切入技强力的招式下略显乏力，要想使用好灵蛇，了解对手招式起手动作是非常有必要的。

唐门

主要PK技能：金蛇刺

辅助PK技能：迷魂镖

流星追月：基本攻击技能，CD比较短，可以经常甩用。

飞散天花：CD同样短的高伤害技能，是迷魂镖的主攻技能。

神魂颠倒：气招，让自己的攻击带有减速效果，还是前面说的，镖的重点在于破防，如果没有破防就甩技能，伤害没有不说，也会丢失掉了风筝的优势，没减速没加速就风筝不起来。

勾魂摄魄：虚招破防，特别值得注意的是这是稀有的远程虚招，使用很安全。

游丝催魂：招架加移动速度，是风筝的基本之一。

追魂夺命：淫霸的技能，可以看做是一个持续的破防技能，附加伤害非常可观，无论是先手还是追杀都非常给力。

金蛇刺是唐门玩家比较喜欢的近战套路，有控制有输出PK起来特别有操作感。特别是随行气招的存在，使得唐门在获得速度优势的同时又拥有了超高的爆发，但是并不建议新手使用金蛇刺来PK，虽然有吐信的强控，但是唐门的身板毕竟太脆了，一不小心很容易被反杀。

结语

所以，在《九阴真经》门派武学的PK战斗中，玩家不再是抢占先手，同时连招秒杀打法，而是对敌人的每一招一式都要烂熟于胸，根据其出招变化，采取相应的招式予以克制。这注定了玩家在PK过程中，必须全神贯注，讲究虚实克制变化。 今天就让用门派武学来展示《九阴真经》中武学见招拆招和相生相克的魅力。P





完美世界

玩转《神鬼传奇》现行“神谕”

以前，拥有一套神谕首饰是身份和地位的象征。由于换取神谕首饰的材料极难获得，而且还有一些黑心人私吞，致使神谕首饰成为了整个《神鬼传奇》最难凑齐的一套装备。随着命运之门的开启，神谕首饰的获得途径发生了重大改变，从之前的直接获得神谕首饰碎片，转变成用神谕水晶换取神谕碎片，最终以五个相同碎片来获得神谕首饰。起初很多人说兑换过程增加了步骤，令神谕首饰的换取变得更为复杂，但从实际角度去观察，神谕水晶碎片的获取途径大大增加，爆率也比之前直接获得神谕首饰碎片提升了数倍！从而让神谕首饰不再是高端玩家的专属，而成为大众化的首饰装备。如此来说有利有弊，神谕首饰通过本次更改获得方式，获得了极大的普及率，但也让一些高端玩家从此失去了在首饰装备领域的优势。随着命运之门版本内容的不断深入，角色作战性能也早已不是一套首饰就能决定伯仲所在的，而卡牌、召唤兽天域装备、神魂装备等玩法的兴起，神谕首饰退出高端装备领域，也是大势所趋。接下来我们就详细讲解下如今神谕首饰材料的获得途径，以及如何快速获得神谕首饰材料的方式方法吧。

神谕水晶一：领土战

领土战的战斗模式，在命运之门版本中被改动了较多内容。例如加入多公会同时宣战并攻打同一个领地，取消神谕碎片的掉落而改成神谕水晶，取消攻防水晶等。领土战战斗模式的如此改进，从大程度上增加了领土战的激烈程度，所以也就要求参加领土战的玩家，对群P要有更进一步的理解。不过随着技能的更改、神魂装备的出现、坐骑强化的变更、星尘之语改进等内容的增加，也突出每一个职业在应对群P时，要有特点与个性的去调整作战。

首先，领土战获胜后最大的受益就是公会资源，而我们却是要在领土战中获得最多的神谕水晶，所以战争的胜利必须要争取。相对于防守一方来说，面对进攻的压力大大加强，这主要是由于多方进攻而造成的，除了在载具运用上以群攻为主外，更多体现在控场技能与单人群攻的配合，换句话说就是不要主动出击，以防守反击为主！守方在人数上劣势与攻防，诱敌深入、埋伏战才是最稳妥的打法。而且本次更新后，还取消了进攻方的阵营水晶石，所以打碎进攻方水晶石而获胜的战法被封死，因此只能靠在领土战时间内保存本方水晶，而获得战斗的胜利，难度大大加强。

其次对于攻防来说，正面进攻与偷袭都是可行之道。载具以防御为主，单兵作战载具的意义不大，因为防守方一定是稳扎稳打，所以凭借MT载具来撕开对方防线才是根本。目前新技能的出现，令很多职业具备了强悍的单兵作战能力，战士的战吼、激怒，骑士的正义守护等，都是在刻意的强化单兵作战能力，但这些新技能或者是等级被提升的技能，在某种意义上来说，群P中也是自杀技能。只不过一个人送死后，却能为团队作战带来提升效益，至此必要的牺牲也成为如今领土战中的关键环节。牢记，领土战不看过程，这是一场仅仅关注结果的战斗！

最后一点，关于多个攻方共存的问



《神鬼传奇》炫酷坐骑布拉吉之轮



《神鬼传奇》炫酷双人坐骑 魅影飞龙

题，如果说是联盟公会则可以达成利益分配，而如果说是多个毫无关联的公会同时成为攻防，这其中也存在相互攻击的因素。系统判定谁最后击碎防守方水晶来判断最终获胜者，那么攻方也就存在相互竞争的元素。如果自身实力不能以压倒性优势而存在，那么在战斗初期各个攻方，就要协同作战！毕竟角色战死后，是可以复活的。

神谕水晶二：务必参加的金字塔

金字塔活动就是白白赠送神谕水晶，为何这样说？因为只要参加这个活动，就算神谕水晶与你无缘，那么神谕水晶碎片总是能获得的吧？告诉大家一个技巧，金字塔活动中击杀普通小怪可以获得神谕水晶碎片，但如何提升获得神谕水晶碎片数量，您知道吗？在整个活动过程中，会遇到不同的小怪，由于这些小怪所在区域有着明显的划分，所以在我们击杀这些小怪的过程中，不管是否达到击杀的数量，当获得一块神谕水晶碎片之后，马上换下一种怪物来进行击杀。金字塔中的怪物等级较低，对目前的玩家整体实力而言不会构成任何威胁，所以在这个活动中，目的就是获得更多的神谕水晶碎片！

对于这个活动中的Boss怪，掉落神谕水晶的概率还是较低的，毕竟活动流程对时下的玩家来说相对较为容易，所以Boss怪的产量较低也实属正常。

神谕水晶三：挑战野外Boss

为了加大玩家手中神谕水晶的拥有量，部分野外Boss也大量掉落神谕水晶。例如阿修罗王檀奴、青龙、朱雀、白虎、玄武等，这些热门的野外Boss都将成为神谕水晶的提供体。此外命运之门版本中新出现的Boss银翼-比格莫斯，也将携带大量神谕水晶出现。

时下击杀野外Boss并非难事，关键在如何将Boss的击杀权控制在我方手中，或者说如何抢夺对方的Boss。首先来看在抢夺Boss时，有哪些需要注意的问题：众所周知，击杀Boss时大多会使用部分群攻技能，所以说可充分利用这一战斗特性，来为我们成功抢夺Boss增加筹码。骑士嘲讽拉扯，或者其他职业引怪都行，将一批小怪带入Boss攻击范围，此时正在攻击Boss的一方只有两种选择，一种是分出力量来消灭这群小怪，一种是因自身群攻状态而对小怪产生仇恨。不管是出现哪种情况，对于抢Boss的一方来说都是有利的。分出力量来清理小怪，那么抢Boss一方就可以迅速清场，而如果说让小怪对攻击Boss一方产生仇恨，那么也可趁机对Boss实施巨大仇恨，从而将Boss拉出原本的战场。而如果说要想守住自己所拥有的Boss击杀权限，那么就要对上述内容进行反向操作即可，抢夺Boss的手法，无外乎上述情况。

其实对于击杀野外Boss来获得神谕水晶的方式，并不是一种快速增加个人神谕水晶拥有量的最佳途径。毕竟Boss的掉落物品所有权、以及拾取权较难分配。所以说要想快速积累自身拥有的神谕水晶，只能通过单人活动或单人任务来完成。上面提到的金字塔活动，就是一项非常不错的奖励单人神谕水晶活动。而接下来笔者为您讲解的“魔晶王座”，也是非常重要的一项获得神谕水晶的激情战斗。

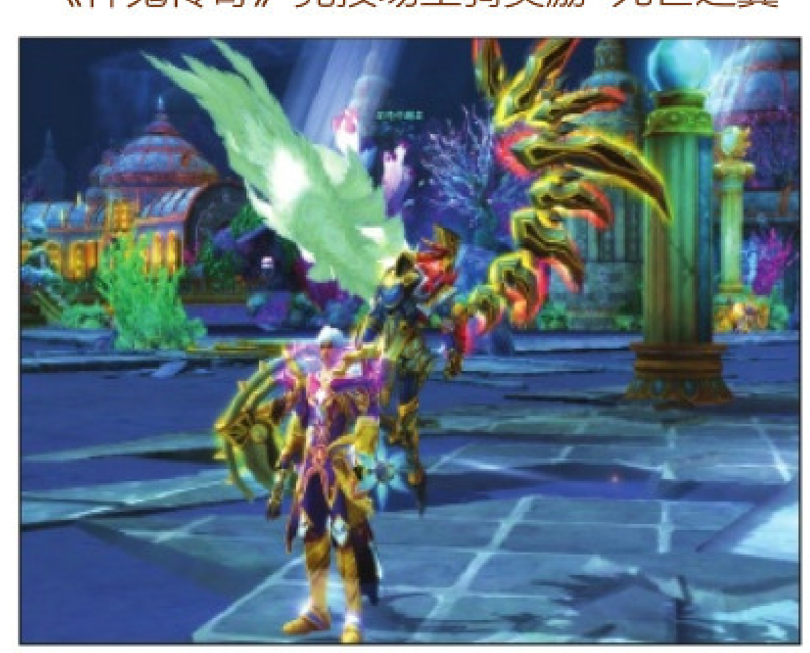
神谕水晶四：魔晶王座

在魔晶王座的战斗中，第一阶段天空艇的战斗无神谕水晶奖励，但要想在后面两个阶段中获得神谕水晶，那就必须要在第一阶段天空艇战斗内获得前八排名。天空艇中要想获得较高分数，其实也是很简单轻松的，第一点要注意的就是击杀物理与魔法小怪要尽可能的持平，这样才能在统计数据中获得较高积分；第二点要注意精英怪的出现，精英怪的分数相对较高，但击杀起来困难重重，一方面是本方释放精英怪时，能否成功将其击杀，另一方面也是对方释放精英怪对我方进行干扰；第三点就是特殊技能的释放，由于特殊技能的攻击效果属于无差别攻击，虽然说可以在短时间内令对方攻击、防守受限，但如果因此而辅助对方消灭小怪，则无异于为他人做了嫁衣，这种得不偿失的买卖尽可能不要去做。

末路山的战斗很轻松，由于全部是本方公会成员参与，所以对战利品神谕水晶不存在抢夺问题。而当进入最后的魔晶王座战斗后，由于红图的缘故，抢夺就成为最焦点的问题。快速完成战斗，或者说拉长战线固然是好事儿，但因自由PK的出现而暗藏着种种问题。自身线路上的怪物和Boss固然不会被别人抢去，但面对终极Boss时，4家公会人马齐聚一处，120人的大混战，又将是何样的姿态呢？为了最终Boss的超高奖励，以及那海量爆出的神谕水晶，输死一战在所难免。最终的战斗除了实力，更多的则是凭借运气。

神谕水晶由于目前出货量较大，所以摆摊收购的价格逐渐下滑，虽然说神谕首饰套的升级物品必须要以神谕水晶去兑换，但随着市场饱和量的加剧，神谕首饰退出巅峰也是迫在眉睫了。预计，神谕首饰在不久的将来即将被替代，所以目前手中神谕水晶积压较多的玩家，尽早出货方为明智之举。P


《神鬼传奇》竞技场坐骑奖励 死亡之翼


新装配新宠 极致炫酷

ChinaJoy ChinaJoy Cosplay嘉年华 强档接力开启年度新篇章

ChinaJoy精彩十年，Cosplay嘉年华即将续写新一轮磅礴篇章。中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）是继日本东京电玩展之后的又一同类型互动娱乐大展，而2012年更是迎来了ChinaJoy十周年盛典，在十年的累积与沉淀中，ChinaJoy秉承自己的精神信念逐步发展成为业界内的领头军。第十届ChinaJoy共启用上海新国际博览中心标准展馆5个，展览面积首次达70000平方米，展会期间各个层面活动的举办使得第十届ChinaJoy赢得了来自全社会的广泛关注和赞誉。

ChinaJoy Cosplay嘉年华作为ChinaJoy最大的配套活动，涵盖了ChinaJoy CoverCoser封面大赛、ChinaJoy DV大赛与ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛。大赛不但为全国的Cosplay爱好者提供了自由展示与参与的平台，同时鼓励着新一代的年轻人张扬自我勇于追求梦想的脚步，而今年配合ChinaJoy十周年盛典，在历时半年多的赛期期间，大赛也为全国的爱好者与观众朋友们带来了一场精彩绝伦的感官体验。

ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛是目前国内唯一的全国大型面向游戏动漫爱好者的顶级Cosplay赛事，自2004年至今已成功举办十届，大赛发展的目标是创建Cosplay文化品牌，建立Cosplay在中国认知度、美誉度；推动中国成为游戏强国、文化强国的建设；促进青少年与世界的交流；让全球热爱艺术的青少年尽情参与，开创中国文化产业新模式。与历年赛事相比，ChinaJoy Cosplay嘉年华一直在不断刷新着新的纪录，今年的比赛规模已经扩展到12个赛区21个城市，参与比赛的游戏动漫爱好者近2万人，最终由全国赛区选拔出来参与总决赛的选手预计超过千人，并将在此其中角逐11项大奖的殊荣。总决赛共设团队奖、团队单项奖及个人奖、特别奖等若干奖项，总奖金超过人民币六万元，如此声势浩大的赛事已经成为迄今为止我国规模最大、参与人数最多、质量最好的游戏动漫角色扮演比赛，并受到国内外各界的强烈关注。2012年ChinaJoy Cosplay嘉年华总决赛于7月26日至7月29日在上海新国际博览中心举行，共有上百家媒体对赛事盛况进行报道并且得到土豆网全程在线直播，而从Cosplay总决赛在ChinaJoy展会的定位与现场观众的情况来看，Cosplay从最初的模仿展示发展到今天这种大规模多形式的嘉年华赛事，饱含了所有对ACG对Cosplay有着无限执着与热情的孩子们所付出的努力，也正是有他们所坚持的独立精神与自由意志，使得在当今这个时代，Cosplay被越来越多的人所熟知并喜爱，已经渐渐迈入了主流的舞台，成为新时代的一种精神，或者说成为一种结合多方面艺术与科技的新晋现代文化。今年Cosplay嘉年华总决赛共有来自全国各地的31支顶级社团赴上海参与了这场盛事，在总决赛比赛期间，我们的选手们并没有如往常那样进入梦乡，而是每日在加班加点的为比赛做着最后的准备：排练、修补道具、调整服装、克服种种不可预见的突发事件，在这一刻，我们真正从他们身上看到了那种为梦想拼搏所散发出的光芒与力量。经过为期4天的总决赛，伴随着掌声与泪水，我们终于揭晓了本届ChinaJoy Cosplay嘉年华总决赛的结果：团体金奖授予来自武汉赛区的波利花菜园《少年jump大乱斗》，银奖为北京赛区D剧团《中华小当家—动画里没有的那一集》，铜奖为来自江苏赛区的橘子山《恶魔城》，来自东北赛区的吸血鬼联盟《星际争霸》获得最佳道具服装奖，来自北京赛区的风林火山《太鼓达人》获得最佳表演奖，来自西南赛区的SQ特效造型工作室《欧美英雄联盟》获得最佳视觉效果奖，来自江苏赛区的暗荣骑士团《剑侠情缘三 狼烟—安史之乱》获得最佳动作设计奖，东北赛区的漫言制造《假如·来世》获得最佳剧情奖，湖南赛区的饕餮声宴《中国象棋拟人》获得中国原创风格奖，最后来自北京赛区D剧团的阿修蓝获得评委会特别奖。经过层层严苛的比赛选拔出来的代表全国各地的31支顶级Cosplay社团真实完全的在这个舞台上展示出他们全部的精彩与力量，相信到场的观众无不为4天的精彩表演震撼不已并留下了深刻的印象。

十年沉淀，十年重生，即将迎来的2013年也必将是别样于旧岁的不平凡的一年。经过了十年的旅程，ChinaJoy成长了许多也领悟了许多，在不久的将来，十年成果将毫无保留的展现在世人面前，并带来更多的惊喜与感动。ChinaJoy Cosplay嘉年华也将开启全新的篇章，仿佛一颗愈发闪耀的行星迈入了新生的轨道，2013 ChinaJoy CoverCoser封面大赛将于明年1月份正式奏响新的战歌，相信全国各地的选手们已经处在积极备战的状态之中。2013 ChinaJoy DV大赛也将于明年3月份如约和大家见面，届时必将出现更加精彩绝伦的DV作品让我们一饱眼福。而万众期待的ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛也已于近日启动2013全国分赛区承办招募计划，明年的赛区规划相信很快就会展现在大家面前，我们期待2013年的ChinaJoy Cosplay嘉年华有更多新鲜强力的血液加入到其中，让我们比赛场上见！

2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华将于2013年7月25至28日在上海新国际博览中心举行，我们希望明年有更多带着梦想带着热血的孩子们来到上海为自己的神话所拼搏，与此同时我们也祝愿明年ChinaJoy的举办圆满成功！2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华，无限精彩，敬请期待！P



汇众教育 大学毕业了，你到底学了什么？

汇众教育 www.gamfe.com

如今的就业压力之大，也许是许多毕业生不该去承受的，看着他们一个个走入大学，挥霍完四年的青春，茫然踏上求职之路时迷离的眼神，我觉得心口有什么东西狠狠地揪了一下。因为每年的这两个月，我都会频繁地给那些应届毕业生面试。

我给人面试时候必问的三个问题

1.请介绍一下你之前的工作经历。

应届毕业生的回答：我在学校做过学生会XX部的部长，曾经组织过XX活动。

说句实在话，应届毕业生难找工作的原因就在于此。面试你的人也是大学毕业的，我比你更清楚学校的学生会是干什么的，部门是干什么的。学校里的管理实践与职场上的完全两码事。

2.你对公司所从事的行业（我们是一家网络游戏开发公司）有什么样的理解？

应届毕业生的回答：恩，游戏我经常玩。平时玩得挺多的，WOW啦，《跑跑卡丁车》啦，《完美世界》啦，这些都挺了解的。游戏做得都不错，恩，是的，都不错，很刺激，很爽。 你是来应聘的，不是来接受我市场调查的。如果我要用你，是让你来参与游戏的运营和制作，不是让你来试玩。你说我们做的游戏好玩，我谢谢你，但你不是我们要的人才。

3.你认为你的强项是什么？美术基础，软件应用，文字撰写还是敏捷的思维和感悟能力？

应届毕业生的回答：恩，都还可以吧。我感觉我哪点都不错（这时我往往会问，那你的意向是做什么职位？我们招聘的有游戏策划师，文案，客服，3D执行和美术设计）。回答更加令人吃惊：我什么都成，随便哪个职位我感觉都可以试试。 公司不是不愿意锻炼新人，但面对一个完全没有目标的人，我实在不知该如何锻炼。连他自己都不知道该选择什么样的职业方向，难道连这个都要我来替他决定吗？策划文案，3D执行和设计，客服人员，这都差着十万八千里，你如果说你都行，那只能说明你都不行。

相比这些让我哭笑不得的应届毕业生，我倒更愿意要那些培训机构来的学生。有很多人在网上说这些培训机构出来的学生找不到工作，我只能说，这种情况有，但比起所谓的“重点大学”毕业生，我更愿意要动漫学院的学生。

从三个问题的回答情况来看，第一他们不会说我是什么XX部部长，我组织过XX学生会XX活动。而会回答的很具体，有些直接把作品演示给我看。第二他们对游戏动漫有自己的理解，这种理解不是作为玩家而是作为游戏美术制作人，可以一板一眼的列举出来给我听。第三点，他们有明确的就业方向，做设计的就是设计，做策划的就是策划，那种：我什么都能行，都想试试的话，绝不会从动漫学院的学生嘴里说出来。

你们可以骂我，说我是培训的托，无所谓。我的公司去年和前年招的设计和程序人员中80%都是培训机构的学生。你们说培训学费高，能高过所谓的“重点大学”四年的学费吗？在我面试的学生里，有清华的，人大的，中国传媒大，北影的。他们和培训机构的学生要求的月薪是一样的，但他们就是不会干活，我要下大成本去培训他们，也许培训上几个月他们就走了。

作为中小型公司，你可以说我们要不起这种人，但他们提的薪酬我们付的起，为什么我们不要？不要的原因是因为他们明明啥也不会，还浮躁，像一群没睡醒，没穿好衣服就出门的孩子！我也曾是应届毕业生，我也曾狂妄过，叫嚣过，但如果你们认为自己在大学里混了四年拿张破证就可以轻松找到工作，并且高薪，做梦吧！目标，要有目标才能成功！我衷心的希望，你们做好准备再来。

汇众教育成都动漫游戏校区限额定制委培招生。报名前可现行到企业参观咨询、到校区试听，充分考察，报名即签合同！名额有限，各位玩家，玩过了别人做的游戏，是时候自己动手实现梦想了！

官方网站：cda.gamfe.com





头牌新闻

《星际争霸Ⅱ——虫群之心》将于2013年3月12日起全面入侵

■本刊记者 Joker

2012年11月13日，暴雪娱乐宣布，此前备受赞誉的即时战略游戏《星际争霸Ⅱ——虫群之心》第一个资料片——《星际争霸Ⅱ——虫群之心》，将于2013年3月12日起全球上市，届时各大商店及网络均有销售。《星际争霸Ⅱ——虫群之心》以全新的史诗战役延续了刀锋女王莎拉·凯瑞甘的传奇故事，讲述其重整虫群恢复昔日霸主地位，并剑指狡猾阴险的科普卢星区独裁者——阿克图尔斯·蒙斯克，以完成她的复仇大业。同时，《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的多人模式还增加了多个全新单位和功能，从而使得《星际争霸Ⅱ》的在线体验更上一层楼。


《星际争霸Ⅱ——虫群之心》虫族女王沙拉·凯瑞甘

暴雪娱乐届时还会推出《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的典藏版，内含丰富的虚拟及实物奖励道具，只在指定零售点有售，建议零售价79.99美元。同时玩家也可以选择购买该资料片的数字豪华版，其中囊括了典藏版内的所有虚拟奖励道具。届时玩家可通过访问暴雪娱乐的www.StarCraft2.com网站来直接购买数字豪华版，预期零售价59.99美元。另外，购买数字或零售标准版的玩家只需额外支付20美元，便可在任意时间升级成数字豪华版（前提是数字豪华版仍在可售期间）。

《星际争霸Ⅱ——虫群之心》数字标准版和数字豪华版的预售现已开始。想要购买数字版并打算在第一时间进行游戏的玩家，现在可通过访问www.StarCraft2.com进行预订。玩家购买后，新资料片的内容将会在《星际争霸Ⅱ——虫群之心》发布后，通过游戏启动器的后台下载功能送达玩家。想要购买盒装标准版或仅限零售的典藏版的玩家同样也可以在当地的零售商那里进行预订。《星际争霸Ⅱ——虫群之心》数字豪华版包含了一份该资料片所有内容的数字拷贝以及下列游戏内奖励道具：《星际争霸Ⅱ》异虫雷兽恐怖的新造型暴龙兽、《魔兽世界》游戏内宠物爆虫、《星际争霸Ⅱ》战网头像及印花、《暗黑破坏神Ⅲ》刀锋之翼和战旗印记。《星际争霸Ⅱ——虫群之心》典藏版除了包含数字豪华版的内容外，还有一张游戏DVD和以下独一无二的奖励道具：幕后花絮（DVD及蓝光）、典藏版原声大碟、《星际争霸Ⅱ——虫群之心》精装画册、异虫突袭鼠标垫等。

晶合热点

腾讯、网易均召开2012Q3财报分析师会

2012年11月14日，腾讯公司公布了截至2012年9月30日的未经审计第三财季财报。财报显示，2012年第三季度腾讯总收入115.7亿元，同比增54.3%；净利润32.2亿元，同比增31.6%。财报发布后，腾讯管理层召开了财报电话会议，就热点问题回答了分析师的提问。与会高管包括腾讯总裁刘炽平、首席财务官罗硕瀚及首席战略官詹姆斯·米切尔。分析师会上指出了QQ空间受冲击严重、移动搜索的份额高于PC平台等问题。

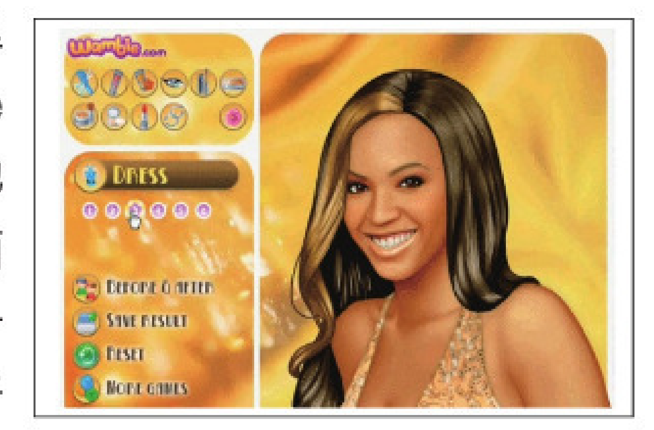
继腾讯发布Q3财报的次日，网易也发布了截至2012年9月30日的第三季度未经审计财报。网易第三季度总营收为人民币20亿元（约合3.254亿美元），与上一季度及去年同期持平；网易第三季度净利润为人民币8.119亿元（约合1.292亿美元），较上一季度的人民币8.753亿元下滑7.2%，较去年同期的人民币8.258亿元下滑1.7%。财报发布以后，网易CEO丁磊和CFO蔡安活出席了分析师电话会议，解读了财报要点并回答了分析师提问。

iQue 3DS XL 12月发售，可裸眼玩3D马力欧



神游科技（中国）有限公司于2012年12月正式推出无需专用眼镜的3D影像掌上娱乐产品iQue 3DS XL。iQue 3DS XL的上屏幕为裸眼立体视觉功能宽型液晶，无需专用眼镜即可以欣赏3D影像。同时搭载了3D调节条，您可依据个人的视觉感受调整3D立体感的强度，或关闭3D直接观看2D影像，让所有人都可以享受乐趣。这次iQue 3DS XL将发售“马力欧·白”“马力欧·银”“马力欧·红金”（限量版）三款颜色。iQue 3DS XL内置了马力欧系列的3DS专用软件《超级马力欧 3D乐园》和《马力欧卡丁车7》。购买主机后可以立即享受马力欧的乐趣。此外，iQue 3DS XL内置多种功能和软件，比如通信功能、可拍摄3D视频和3D照片的《iQue 3DS趣照》、以及支持运用AR技术的软件等，为您提供至今前所未有的娱乐新体验。

碧昂斯代言游戏毁约案败诉 或赔一亿美元



美国女歌星碧昂丝·诺里斯·卡特在与游戏厂商Gate Five的对峙中败下阵来，她未能在自己在2010年单方面违约的案子中胜诉，将面临一亿美元的赔偿。该案件源于双方对于《明星力量——碧昂斯》(Starpower: Beyonce)一纸2000万美元（约合人民币1.26亿元）的合同，由于碧昂丝单方面的毁约，游戏公司最后不得不终止合同。据《纽约邮报》的报道，Gate Five由于开发计划终止，不得不解雇70名员工，并因此起诉碧昂丝要求其赔偿670万美元的投资和1亿美元的利润损失。碧昂丝的律师表示，Gate Five没有支付所承诺的费用，因此碧昂斯有权利退出开发计划。而Gate Five则声称碧昂丝很清楚，他们公司将在2010年12月6日与投资人签署合同，而虽然她知道这些，但还是提前3天毁约了。

GREE即将关闭移动游戏平台OpenFeint



2012年11月17日消息，日本社交游戏公司GREE宣布，于今年12月14日关闭移动游戏平台OpenFeint。使用该平台的游戏应用开发商将在不足一个月时间里改换代码，将游戏中涉及到的平台使用迁移至苹果的Game Center，或者GREE旗下最新宣布的类似服务。据公告显示，开发者迁移到GREE平台，其游戏表述、截屏、积分定义以及排行榜都将保留。唯一改变的将是登陆入口。和OpenFeint一样，GREE提供的SDK也将免费提供给开发者。但到底有多少开发者会信任GREE平台，这还是个疑问。

EA幽灵工作室诞生 开发3A级大作



2012年11月19日，EA正式对外宣布EA哥德堡工作室旗下又有新游戏工作室诞生，名为“Ghost（幽灵）工作室”。EA哥德堡工作室位于瑞典第二大城市哥德堡，人口为100万，这里汇聚着全世界顶尖的游戏开发人员。EA哥德堡主要的工作重点是寒霜2引擎的开发。幽灵工作室将以“卓越、娱乐和尊重”为核心理念，幽灵工作室旨在打造顶尖开发人员组成开发团队，并以次世代3A级大作的开发为首要目标。而在瑞典，这家新工作室又有两支老大级的团队可以靠帮——同隶属于EA的DICE以及Criterion。

3DM与178分手 上海天游注资布局单机业务

2012年11月19日消息，国内知名单机游戏站点3DM发布公告正式宣布脱离178游戏网，自此3DM和178不再保持股份和所有权的关系，仅保持内容合作关系。经了解得知国内网游公司上海天游软件已经注资3DM，正式布局单机游戏业务。据天游负责收购3DM的高层透露，双方早已经有过接触，收购3DM的主要原因是看好单机游戏未来的市场前景，他表示：“单机由于其游戏品质的经典耐玩，经得起时间检验，不像现在页游或一些网游，同质化严重。”当前国内网游厂商如百游、畅游以及完美等厂商均有涉足单机游戏，天游也是看到了国内单机市场复苏的迹象。据初步了解，天游打算借助3DM在单机游戏方面的资源优势打造服务类的单机游戏平台。目前天游收购3DM的相关财务细节仍未曝光。

晶合新作

新作是否800万？COD9首日销量迷思

2012年11月13日，《使命召唤9——黑色行动2》正式开始销售。本作游戏转向2025年的未来战争，游戏自公布伊始便大受媒体与玩家关注，游戏在发售前已经在Gamestop收到近100万套预定，在线游戏零售商亚马逊也宣布动视《黑色行动2》游戏打破公司记录成为亚马逊史上预购最多的游戏。超过450家英国游戏零售商参与《黑色行动2》游戏午夜首发，游戏开卖五分钟即售出10 000套，但令人感到奇怪的是动视官方尚未公布《使命召唤9——黑色行动2》销量数据。COD9在13日上市后，首日即为动视赚了5亿美元，这比前作《使命召唤8——现代战争3》的4亿美元更多，但COD8仅为北美和英国地区的统计，而COD9统计的目标为全球范围，除此之外，COD8公布了销量：650万，而对于此次《使命召唤9》的首日销量，动视却讳莫如深。此前爆料《使命召唤9》首日卖出了800万份的传言也并没得到动视官方确认。如果COD9的销量真如报道所言，动视没有理由如此低调。结合各方态度我们是否可以判断其实COD9首日销量并未超过COD8的650万？销量是否破纪录，我们只能等待动视给我们答案了。

《战地风云OL》南海包岛 点亮三亚震撼发布

2012年11月7日，搜狐畅游旗下首款FPS网络游戏《战地风云OL》发布仪式在海南三亚凤凰岛震撼举行。此次发布会别出新意，在开始阶段出现了“意外”状况，一群不明身份的“恐怖分子”冲入场内劫持了现场嘉宾后乘车逃走，随后特种部队高空索降、海上追逐以及武直爆破等让现场百余媒体及观众尖叫连连，搜狐畅游此次不惜重金包下凤凰岛上演如此颇具“创意”的开场，也开创了网游发布会的先河，可以说是前无古人。创意开场后，搜狐畅游总裁陈德文和EA大中华区总经理、副总裁Peter Tseng分别上台致辞。发布会最后，到场嘉宾一起登场携手开启《战地风云OL》开放性测试“启动仪式”将发布会推向了最高潮，随着嘉宾们双手落下，原本坐落在黑暗中的凤凰岛超星级酒店建筑群被瞬间点亮，而《战地风云OL》于11月15日举行开放性测试的大幅字幕展现在到场观众眼前，并向所有玩家告知了这款FPS大作即将在中国开测的消息。

晶合快评

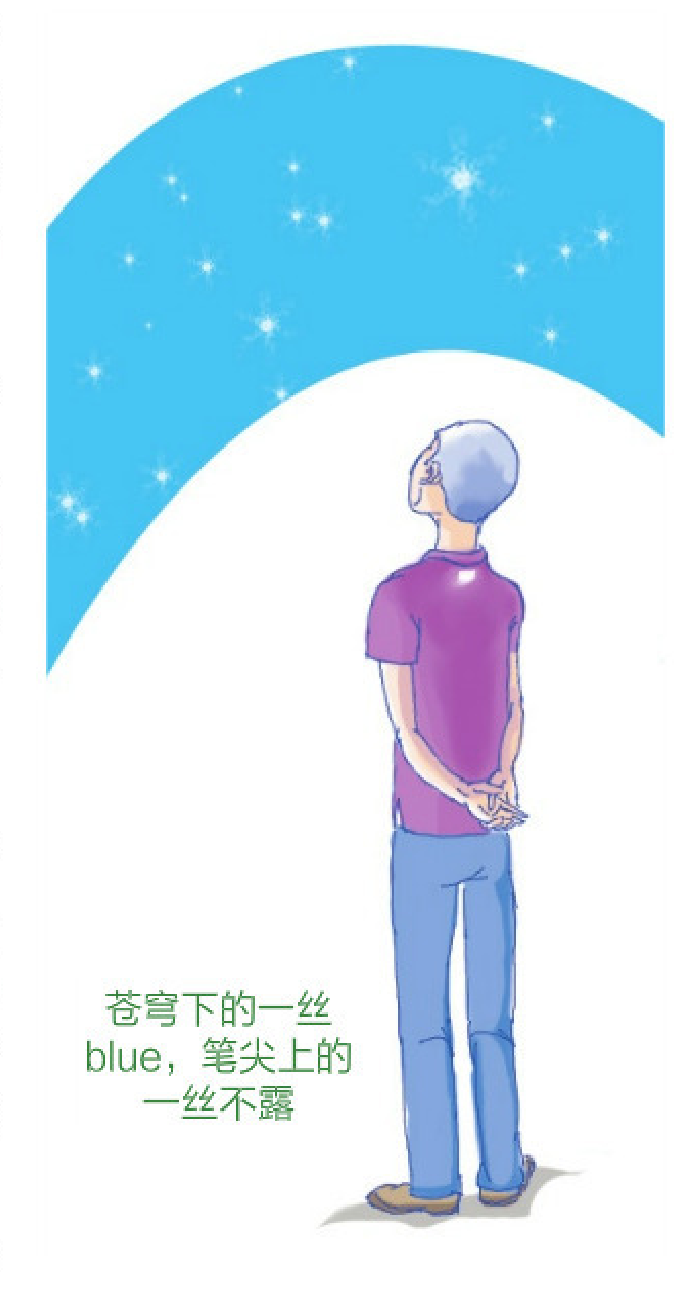
主机大战年年打，今年打到二次元

■晶合实验室 一丝blue

有关游戏主机的战争总是每年都要大大小小地打上几场，不论是任天堂的支持者、索尼的粉丝还是世嘉的死忠都乐此不疲。不管大家手里是否真有游戏机，都可以参与到每一次的战斗中去，评主机销量、比游戏评分，实在是一项能让全民参与其中的娱乐活动。

比如在今年10月份就有这样一部新番动画讲述了一段波澜壮阔的帝国争霸史。这部动画名叫《在苍色世界的中心》，故事发生在一片名为“肯修姆”的大陆上，蓝色的“瑟古亚”帝国与红色的“尼特鲁多”帝国一直以来纷争不断，然而随着红色帝国新君王“炎帝马里库斯”上台，蓝色帝国开始节节败退，直到被逼入绝境。这时，一位名叫基亚的蓝发少年突然出现在蓝方阵营之中，以他飞一般的神速开始扭转不利的战局……

动画第一集只讲到音速少年从军和特训，还没有开始真正的战斗。这剧情乍看之下实在既大众又平淡，毫无亮点。然而我们要是仔细去琢磨一下这个故事里的人名、地名和背景，就会发现真相了。比如“瑟古亚”“尼特鲁多”读起来是不是很像世嘉、任天堂？“炎帝马里库斯”那一撇巨大的八字胡昭然揭示了他的人物原型是马里奥，只是没戴那顶招牌帽子罢了。至于隶属于世嘉阵营的男主角被设定成一位奔跑速度超过音速的蓝发少年，大家应该猜到是谁了吧？那自然是拟人化的世嘉吉祥物索尼克。他的名字为什么叫“基亚”？这大约是取自世嘉于1990年发售的第一款掌机Game Gear。在本作故事的开始，世嘉帝国的头号大将Alex Kidd已被任天堂帝国俘获，男主角基亚从军之后的第一个任务就是要率领一支别动队去救出Kidd将军。这样的故事展开可说是赤裸裸地再现了1990年世嘉为应对任天堂以马里奥、林克、卡比等为代表的众多游戏明星决定放弃原有的招牌形象Kidd转而推出索尼克的过程。虽然在后来的历史进程中，世嘉的家用游戏机市场最终崩塌，但索尼克这个形象却无疑是塑造得非常成功的，也不只一次被搬上动画的屏幕。



苍穹下的一丝blue，笔尖上的一丝不露

有关索尼克的动漫历史很悠久，最早的一部动画于1993年由美国的DIC制作，名叫《刺猬索尼克历险记》，那段经典的主题音乐也许至今仍有不少粉丝能够轻松地哼唱出来。到现在，有关索尼克的动画一共出过五部，其中由欧美制作的前三作曾先后引进在大陆播出。动画的播出显然让索尼克在游戏之外赢得了很高的人气。在台湾地区索尼克一度被翻译成“索尼”以至于不少人以为这只刺猬是SONY公司的吉祥物，在当年闹出过不少乌龙事件（现在台湾地区改叫这只刺猬“音速小子”）。除动画之外，索尼克的漫画更是一直连载至今，甚至登上吉尼斯世界纪录，成为“游戏人物改编的漫画连载时间最长的作品”。相比之下，索尼克当年的竞争对手马里奥情况则有所不同。马里奥虽然没有长篇动漫的改编，但却改编过好几部动画电影、甚至有真人电影作品。这其中欧美公司负责改编的比例很高。

从索尼克和马里奥的例子中可以看到，在上世纪90年代的时候，欧美的动画和电影制作人甚至比日本人更有兴趣来改编这些游戏人物，诸如《塞尔达传说》这样的作品同样拥有欧美版本的动漫作品。可见，日本当年所创造的这些角色并不只在日本国内受到欢迎，马里奥也好，索尼克也好，都可谓是世界级的游戏人物，被全世界的粉丝们所喜爱，在西方国家也拥有很高人气。许多人玩着他们的游戏，看着他们的动画长大。包括文章开头提到的那部动画，原作也是俄罗斯人（怪不得把马里奥搞成俄国大汉的形象）。

然而当我们把目光从回忆拉回现实就会发现，现在日本游戏对世界的影响力已经不复当年的风采，世界级的游戏人物渐渐失去了他们的光辉，连动画都全面萎缩，变成像《在苍色世界的中心》这样自娱自乐的作品。这部动画从头到尾都充满了讨好宅男的无节操情节，男主角短短一集就攻略三个女主角这是何等的效率？再加上还有一个名字取自Tetris（俄罗斯方块）满口黄段子的超级大流氓。听完这位理论家的高谈阔论之后真让人恍然大悟，原来《俄罗斯方块》才是史上最黄最暴力的游戏。可以说，比起当年拥有世界级影响力的美国索尼克动画来，如本作这样的动画至多只能算是“日本级”的，很难想象宅味这么浓的动画会对日本以外的文化圈产生多大的影响，它不过就是一部日本自我嘲解的调侃吐嘈作品而已。从某种意义上来讲，主机战争也好、游戏销量也好，如今的日本业界更多的时候玩的已经是“左右手互搏”的游戏，与世界越走越远了。

当然话说回来，日本游戏即使真的不再是“世界的”，至少还是“日本的”，调侃也好回味也罢还有足够的佐料，反观发展了这么些年却依然山寨不断的国产网游市场，到底有哪样东西是“中国的”呢？P

漫画作者：suns



未曾冒充高富帅，自称屌丝也枉然

——M型消费与中国网游用户的两极分化

■本刊编辑部 一丝blue

2012年对于中国的网络游戏产业来说可谓是一个十年结点，连央视《新闻联播》栏目都不吝篇幅地将中国网游的成就安排在“数字十年”系列报道的开篇，可见网游产业的发展成绩斐然。2011年中国网游市场收入达428亿元人民币，海外出口收入4.03亿美元，而同年中国电影总票房收入仅130亿元人民币，国产动漫出口金额更只有2800万美元左右。光从数字来看，中国网游产业的数字实在要比电影、动漫等传统文化产业要漂亮得多，会被央视作为典型报道也便不足为奇。今年我国网游市场规模更有望突破500亿元人民币大关，再度超越日本主机游戏市场规模已基本没有悬念，甚至有望超越韩国，成为名副其实的亚洲第一。这几年世界游戏市场的激烈动荡似乎都与中国无关，以至于“逆市上扬”成为国外媒体最爱用以形容中国市场的一个词语。一串串光鲜的数字惹得无数国外厂商羡慕不已，想方设法进入中国市场分一杯羹。然而中国市场这几年的发展趋势却让国外厂商迷惑不解。一方面，舆论无时不在声讨那些游戏性糟糕、内容贫乏的山寨游戏，另一方面这些游戏却鬼使神差般地将玩家的钱袋吸干，堆砌出一串串光鲜的数字。中国这个日益发酵的游戏市场不断地飘散出浓郁的芳香，引无数厂商将他们精心制作的游戏投进这个市场中，却总是石沉大海没了动静。一款网游在中国能否取得成功似乎与游戏本身的品质无关。大家越来越看不懂中国这口大染缸里面到底在发生什么。

无论如何，市场终究是由玩家的购买力决定的，即使一款游戏很受玩家喜爱，但若没人愿意为它付钱，最终也难逃失败的厄运。所以要想了解一款游戏为何有人气，就得弄清楚到底是谁愿意花时间玩。要想了解一款游戏为何能吸金，就得弄清楚到底是谁甘心掏钱。近年开始流行的M型消费模型或许能够帮助我们去理解今时今日的中国市场和中国玩家。

M型消费——玩家的两极分化

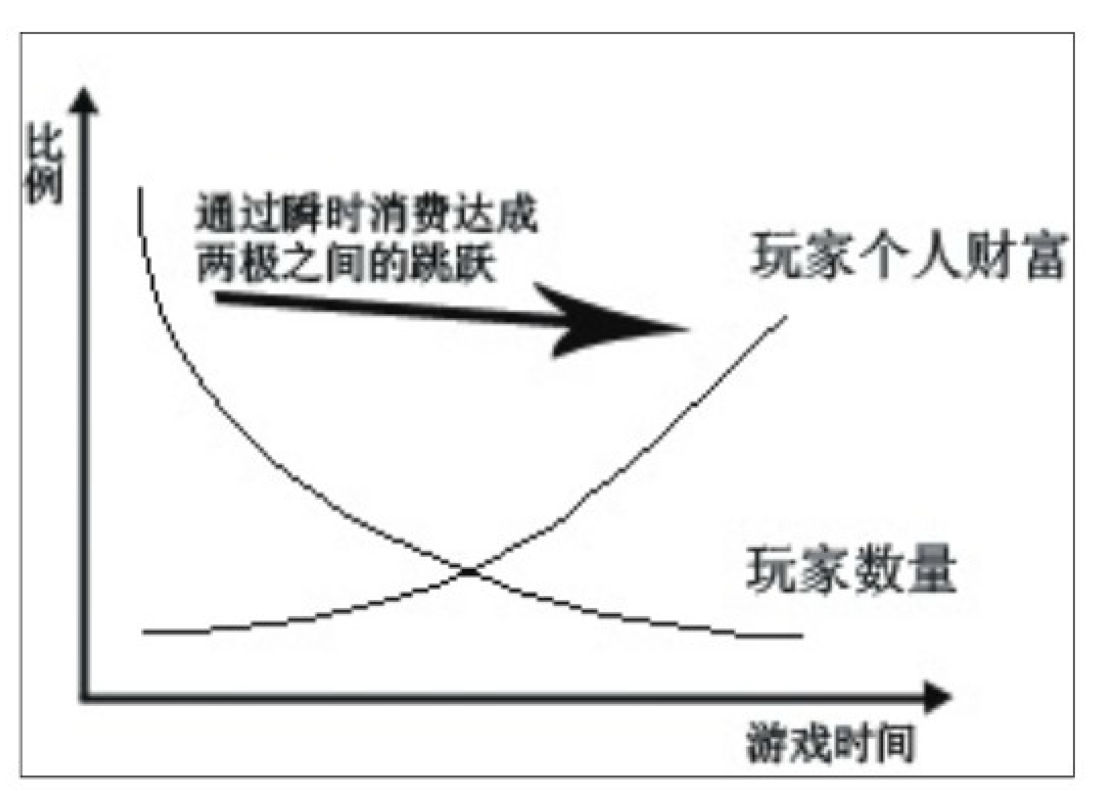
所谓M型消费指的是从日本学者大前研一的M型社会理论中引申出来的一种消费模型。在M型消费模型中，消费者处于两种极端状态，绝大部分用户有时间却没有钱，所以他们乐于选择低价免费的娱乐活动。而极少部分用户有钱却没有时间，所以他们愿意花更多的钱娱乐，介于这两种极端之间的“中产阶级”用户变得相对较少。将这一理论引申到游戏环境之中其实很好理解，两个极端对应的玩家就是我们常说的“矮穷挫”与“高富帅”。矮穷挫在游戏中属于“穷得只剩下时间”的玩家，他们宅在自己的家中或者宿舍里，孜孜不倦地刷装备，打副本，将免费进行到底，绝对不让游戏公司从自己身上挣走一毛钱。而高富帅的情况则有所不同。我们并不否认偶尔会出现真正的高富帅在游戏中挥金如土，但实际上游戏中的高富帅更多是相对于免费玩家而言的。在一款游戏中价值上万元的装备、VIP账号或者其他虚拟物品与现实中的名车豪宅相比根本不值一提。但相对于服务器中那些不花一分钱的普通玩家来说，即使是一个普通的上班族稍微咬咬牙，也并非没有可能尝到高富帅的感觉，正所谓“矮穷挫跳一跳就能冒充高富帅”。网游中服务器众多，免费玩家的数量又十分庞大，这就给了矮穷挫许多“跳一跳”的机会，M型消费模型在游戏中驱动用户消费的最大秘密便在于此。

通过以上的分析可以看到，M型消费模型要想成型必须依托两个前提，一是游戏需要足够数量的玩家基数，二是要给玩家一个“一跃成为高富帅”的上升通道，即是我们常说的瞬时消费。传统的时间收费模式显然并不能很好地满足这两个前提，因为时间对于每一个玩家来说都是公平的24小时，谁也不多一分，谁也不少一秒。在时间收费游戏中，玩家在游戏中花费的时间越多，玩家积累的财富也就越多，时间与财富是成正比的。所以通过玩家的游戏时间就能大抵推断出玩家的财富结构粗略为一个A型分布。新手玩家虽然人数众多，但游戏时间不长，个人财富也就不多，狂热的玩家花费大量时间积累了大量财富，但毕竟只占少数，数量众多的普通玩家成为维持游戏经济系统平衡的中坚力量。在这类游戏中当然也存在财富转换的通道，比如在《魔兽世界》中玩家可以通过贩卖金币换取点卡，这就使某些玩家可以通过出售点卡积累大量的财富变成游戏中的高富帅，而另一些玩家则变成“金币农民”。这种财富转换达到一定程度之后也能使游戏由A型变成M型，只不过这种M型结构对游戏运营商来说基本没有好处，收益都被第三方交易平台和工作室赚走了。

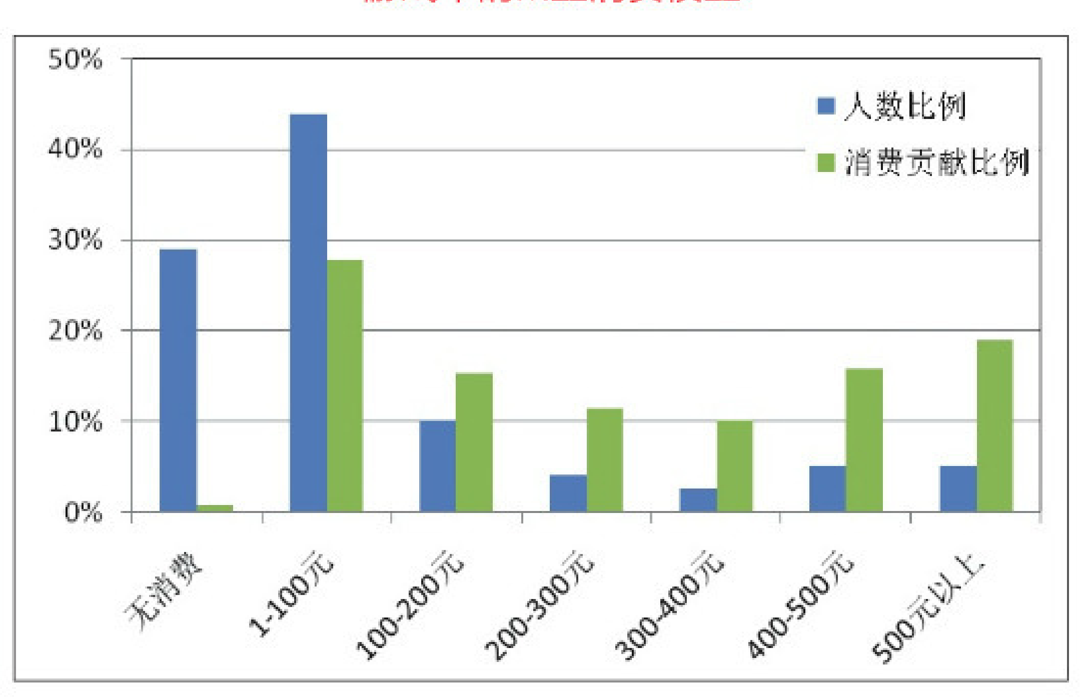
而道具收费游戏就不同了。只要玩家不购买道具，就可以免费游戏，这使得道具收费游戏能够吸纳尽可能大的游戏用户群体。在此基础之上，无论是真正的高富帅，还是想跳一跳的矮穷挫，都有机会通过瞬时消费达成自己的目的。这种消费冲动可以是为了争取全服第一，也可以仅仅只为了原地复活或者完成日常任务。在一次又一次的冲动消费之后，游戏财富分布就会呈现出上述M型消费的两极：一边是通过大量充值积累起财富的少量人民币玩家，另一边则是数量众多却没有充值的免费玩家。没有大量充值的人民币玩家，游戏的利润将急转直下赚不到钱，没有大量免费玩家的捧场，游戏内交易将变得不够活跃进一步流失用户，任何一极的缺失都将导致游戏的生命周期走向终结。对于厂商而言，维持住两者之间的动态平衡就能让游戏持续盈利。无论是为免费玩家设计日常任务发放工资甚至发人民币，还是为人民币玩家提供各种道具和服务，都是游戏公司在努力维持平衡的生动写照。某些游戏不断开新服、合旧服，也是为了稀释密集的玩家群体，以追求利益最大化。



M型社会，两极对立，中间凹陷



游戏中的M型消费模型



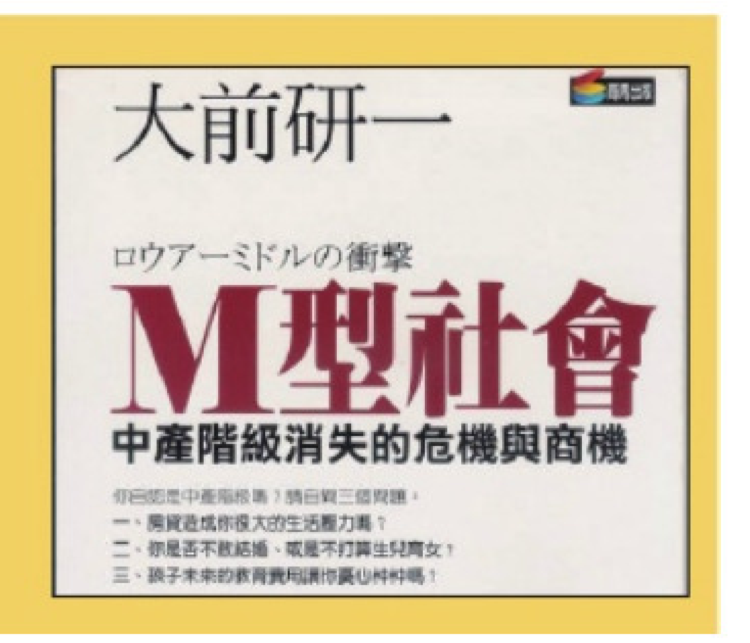
图为根据ZDC2011年数据计算出的免费网游用户消费贡献比，从图中可以看出玩家消费呈现出M型凹陷

通过以上的分析可以看到，传统的时间收费模式是一种长线投资稳定回报的运营模式，而道具收费模式看起来是赚高富帅的钱，让普通玩家享受福利。但实际上在整个游戏消费人群中，真正的高富帅是十分稀少的，依靠他们根本不可能让市场达成今日的辉煌。道具收费游戏的本质实际上是通过人为地将玩家划分成贫富两极，精心构建出一个M型的微环境，通过加剧玩家之间的竞争关系达到收益的目的。在吸金能力上，它的确比时间收费模式优越得多。然而在世界范围内，时间收费模式直到今天依然占有相当大的比例，即使在中国，坚持时间收费的WoW也取得了

空前的成功。那么，中国玩家为何要放弃时间收费模式投入到道具收费游戏的怀抱之中？这到底是历史的必然，还是厂商的阴谋呢？

M型社会

M型社会的概念最早由美国学者威廉·大内（William Ouchi）提出，他指出美国20%的家庭支配了85%的社会财富。2005年日本学者大前研一在畅销书《M型社会：中产阶级消失的危机与商机》中再次明确提出这一概念。书中对M型社会的解释为：富人借助资本运作快速积累财富，维持社会稳定的中产阶级失去竞争力，逐渐分化，大部分滑落到中下阶层。整个社会的财富结构由稳定的A型变成了M型，在中间凹陷下去，形成贫富差距悬殊的两极。



无法抵御的诱惑——零成本娱乐

每一种消费习惯的形成都有其原因。中国的游戏市场由于一直以来都受到盗版侵权等问题的困扰，所以从一开始就与美日不同。在中国玩游戏所需的成本一直以来都远远低于美日。单机PC市场时至今日也没有摆脱盗版的袭扰，从早年的实体盗版光盘到现在的网络盗版下载都是接近零成本的娱乐活动。在中国的一些游戏网站上甚至可以看到正版游戏网购与盗版游戏下载同处于一个介绍页面的情况，可算是只能在中国见到的奇景了吧。盗版在中国的长期存在事实上培养了一大批免费玩家，即网友常常调侃的“伸手党”。如果被冠以“玩家”二字就必须要交钱，那么他们宁愿不把自己当作玩家看待，只顾玩到免费的游戏。由此，这群玩家始终游离在游戏产业的统计数据之外，成为了一个被厂商忽略的群体，直到免费运营的游戏出现才得以改变。

2005年《魔兽世界》进入中国，对整个中国游戏市场的未来走向产生了深远的影响。从WoW在中国的受欢迎程度来看，那时中国网游玩家的整体口味并没有与世界相差多少，对时间收费模式也并没有表现出不适。WoW也借助天时地利将当时中国以高校学生为主体的玩家群体一网打尽。在一本名为《游戏改变世界》的畅销书中，作者也对WoW作出了极高的评价，声称WoW为世界储备了一个拥有1200万人口的人力资源库，而这其中有一半就是中国人。中国的WoWer在此后几年里所产生的影响力早已不局限于WoW本身，甚至已经不局限于游戏圈内。关于WoW的成功在此不必赘述，值得注意的是，就在2005年，还有另外一款游戏在中国的上市同样改变了中国市场的走向，那就是中国第一款免费运营道具收费的网游《热血江湖》。



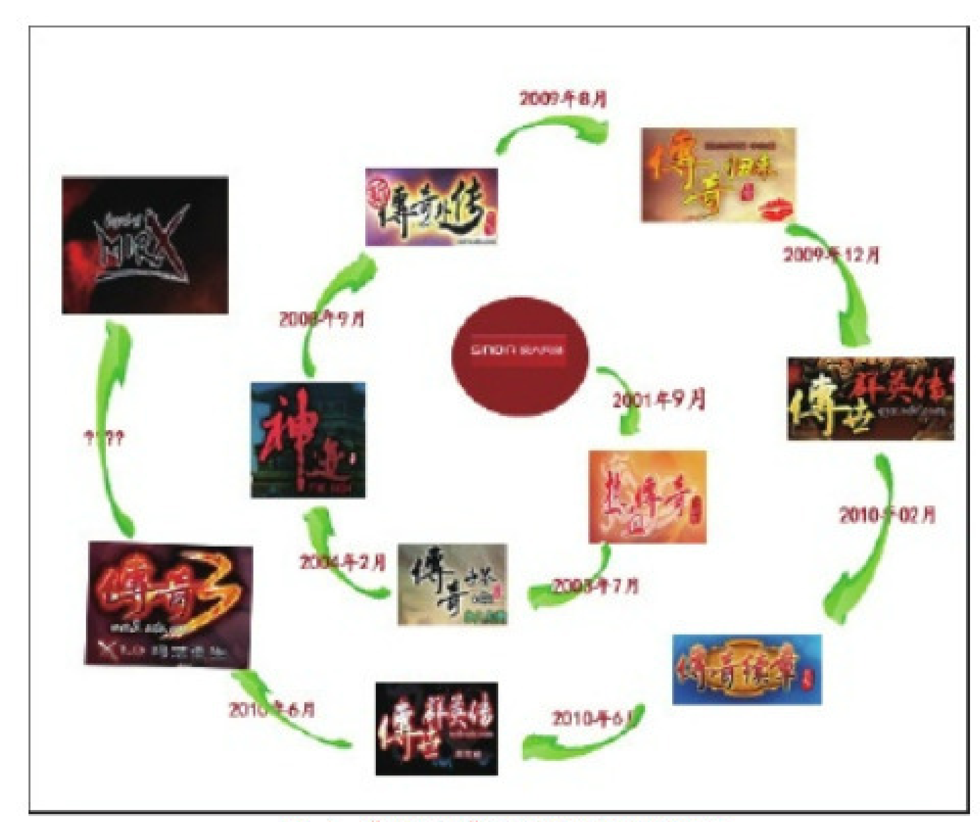
《热血江湖》是一部由韩国漫画改编的网游


曾由CDC Games代理的EVE，现在它已经转由世纪天成代理

比起WoW来，《热血江湖》这款似乎早已淡出了玩家的视野，但只要稍作查询就会发现，这款游戏至今依然活着。这款韩国游戏一开始由17Game代理运营，后被中华网投资集团所属的中华网游戏（CDC Games）收购。要说这个中华网投资集团可谓IT界的幸运儿，当年它仅凭着China.com这个独一无二的域名成为首家赴美上市的中国互联网企业，CDC Games是其下三大子公司之一。据CDC 2006年到2010年的财务报表显示，《热血江湖》的营收数据一直保持在每年6000万人民币左右（按当年汇率计算），成为该公司重要的利润来源。CDC Games先后代理过多款游戏，如《传奇3》《星战前夜EVE》《指环王Online》等，其中不乏口碑良好的国外大作，《特种部队Online》甚至依靠韩国背景的优势跻身2011年WCG正式比赛项目之列，但这些游戏没有一款能够达到《热血江湖》的营收成绩。在2011年，中华网投资集团由于种种原因最终被纳斯达克摘牌退市，旗下子公司纷纷被收购，CDC Games也先后放弃运营《指环王Online》EVE和《特种部队Online》等多款游戏，唯有《热血江湖》哪怕闹得和韩国开发商打官司也不肯放手。虽然由于母公司退市，现在我们无法看到有关《热血江湖》的最新运营数据，但光是从公司对待不同游戏的态度也可以感觉到《热血江湖》还大有“钱途”。

WoW的成功是世界级的，它改变了网游的内涵，却无法被轻易复制，时至今日也没有哪款游戏敢

说自己成功复制了WoW。然而《热血江湖》对中国厂商的启发却很有现实意义，就在当年年底，类似的免费运营模式就被“复制”出来了。这就是大家都十分熟悉的《传奇》系列。《传奇》系列（包括《热血传奇》和《传奇世界》）由时间收费转入道具的时间正是2005年年底。我们仅从一个简单的案例就可以了解《传奇》系列如今是否廉颇老矣。今年6月在沈阳开庭审理了一起号称“全国最大私服侵权”案件，被告方是一群80后，他们运营《传奇》私服两年非法盈利高达4.2亿元人民币。这一数字足以超过当下许多热门网游的盈利规模，然而这还仅仅是一个私服的盈利，可见《传奇》系列的生命力之强。经过这么多年的发展，盛大代理游戏无数，却没有一款游戏能够撼动《传奇》系列的营收地位，时至今日，《传奇》系列依然为盛大贡献超过50%的营收，其中原因不觉让人深思。



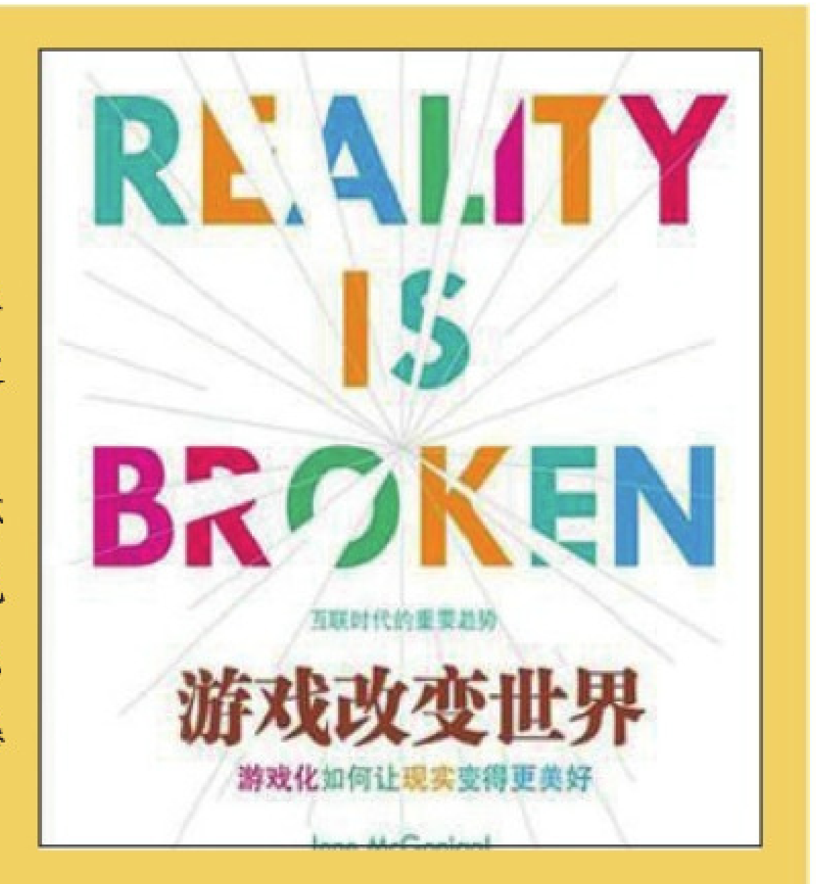
盛大《传奇》系列经久不衰

由此可见，2005年无疑是中国网游的一个重大转折点，这不但是因为WoW带来了全新的游戏内容，还因为《热血江湖》与《传奇》系列带来了全新的盈利模式。正是道具收费这种游戏模式将原本一直游离在网游之外的一大批玩家圈进了游戏圈里，这批新兴玩家的口味与当年的游戏机玩家不同，与“魔兽”玩家不同，与欧美日韩玩家也不同，这批玩家不在乎厂商的服务质量，不介意游戏的优劣，不知道维护自己的权益。实在没有比这样一群消费者更让厂商宽心的用户群体了。然而让厂商头痛的是，这批玩家什么都好，就是不掏一毛钱消费。

游戏改变世界（Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World）

本书由美国一位游戏设计师简·麦戈尼格尔（Jane McGonigal）于2011年所著，书中积极地评价了游戏对社会和玩家的正面意义。书中强调，游戏使人与人之间互相信任，培养了玩家的团队合作精神以及面对困难与挫折的勇气，能帮助人们度过现实中的重重难关。没有什么是比游戏更为低碳环保的娱乐休闲活动。

本书的论述至少很好地说明了为什么有那么多玩家向往美服或者欧服的游戏环境。虚拟的游戏环境正是现实环境的一面镜子，若是在现实社会存在许多的信任危机与不平等，自然也会在游戏环境中表现出来，而且表现得更为直接和粗暴。所以本书所指出的那些游戏正能量，在充满了低俗、欺诈和恶意PK的国内网游环境中恐怕很难得到体现。



核心玩家与休闲玩家——谁来掏冤枉钱

休闲玩家的钱难赚，这早已成为困扰游戏厂商多年的一个问题。早在棋牌休闲游戏兴起的时候，这个问题就开始让运营商头痛。无论是早年被盛大收购的边锋，还是腾讯经营多年的QQ游戏都遇到过这个问题。棋牌游戏虽然拥有数量相当庞大的休闲用户群体，然而无论是边锋、QQ游戏，还是其后如雨后春笋般出现的各类地方特色浓郁的休闲平台，都没有办法把这些用户资源变成真金白银。据CNNIC发布的数据显示，棋牌休闲游戏的玩家群体一直以来都远大于传统网游用户，如2011年棋牌用户2.59亿，占网游总用户数量的80%。拥有如此庞大用户群体的棋牌游戏尚且没有办法解决盈利问题，道具收费游戏到底是用什么魔法实现盈利的呢？

排名	游戏名称	运营公司	本月营收（百万元）	平均在线用户（ACU）
1	穿越火线	腾讯	490.3	150万至190万
2	地下城与勇士	腾讯	265.2	100万至120万
3	梦幻西游	网易	252.7	140万至170万
4	天龙八部3	搜狐畅游	199.2	70万至90万
5	热血传奇	盛大	118.9	15万至25万
6	征途2	巨人	81.2	40万至50万
7	问道	光宇华夏	77.2	40万至55万
8	魔兽世界	网易	76.7	60万至80万
9	诛仙前传	完美	72.5	20万至30万
10	传奇世界	盛大	70.8	15万至20万
11	QQ飞车	腾讯	69.2	230万至260万
12	QQ炫舞	腾讯	59.4	160万至180万
13	CSOL	世纪天成	58.3	45万至60万
14	英雄联盟	腾讯	56.5	100万至130万
15	龙之谷	盛大	55.7	30万至55万
黑马	御龙在天	腾讯	21.2	40万到60万

图为多玩文睿统计的2012年7月国内主要网游月度营收排名。暑假期间，腾讯游戏的用户数量有明显上升

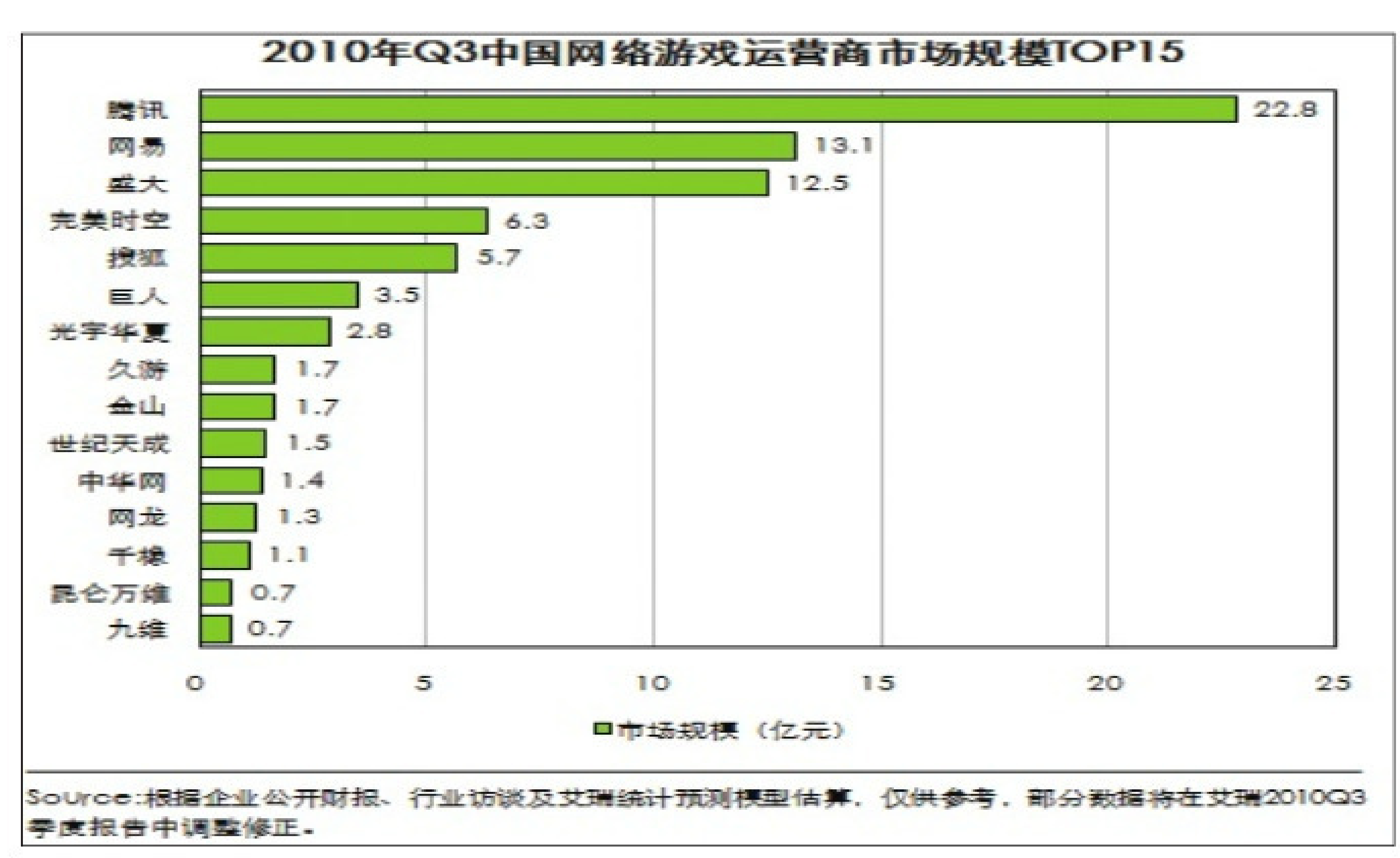
大型休闲游戏的概念是相对于传统的角色扮演游戏（MMORPG）而言的。如盛大的《疯狂坦克》，久游的《劲舞团》，世纪天成的《跑跑卡丁车》以及腾讯的DNF、CF甚至《英雄联盟》等都可划归休闲游戏的行列。它们的特点就是单局游戏时间较短，上手简单、玩法休闲。然而需要指出的是，在腾讯之前，这些休闲游戏在吸金能力上都不如时间收费的传统网游。据CNNIC的数据统计，早在2009年大型休闲游戏的总体用户数量就已超过MMORPG，然而大型休闲游戏的活跃用户平均ARPU只有25元人民币左右，远远低于MMORPG的60元。从这些数据可以看出，纯粹的休闲玩家并不会为游戏投入额外的时间和金钱。玩家对游戏的黏性很差，随时都有可能离开。运营商只有通过不断地推出活动、更新游戏版本以及大量的营销宣传去维持庞大的玩家基数，在利润不及MMORPG的同时运维成本还远高于MMORPG，表面上人气火爆，实际上并没有挣到钱，最后黯然退出市场，被各类冠以“QQ”前缀的腾讯游戏所取代。腾讯深知用户基数是大型休闲游戏的灵魂，然而腾讯并没有解决休闲游戏的微薄盈利问题。

据腾讯2012年第三季度财报数据显示，腾讯网络游戏收入在今年三季度实现59.7亿元人民币，这一数字比排名二三四位的网易、盛大和搜狐畅游营收总和还要高，稳居市场第一。几款主打游戏的季度ARPU（每用户付费额）达到100～160元人民币。这个数字其实并不算高。从搜狐畅游三季度披露的数据来看，畅游旗下游戏的季度ARPU值高达218元，第七大道（畅游旗下页游公司）的页游ARPU也超过100元。巨人财报显示其网游玩家数量不及腾讯一半，但单款游戏的营收却能够与腾讯单款游戏基本持平。今年赴美上市的奇虎360更是爆出页游平台ARPU达到400元的超高数值。

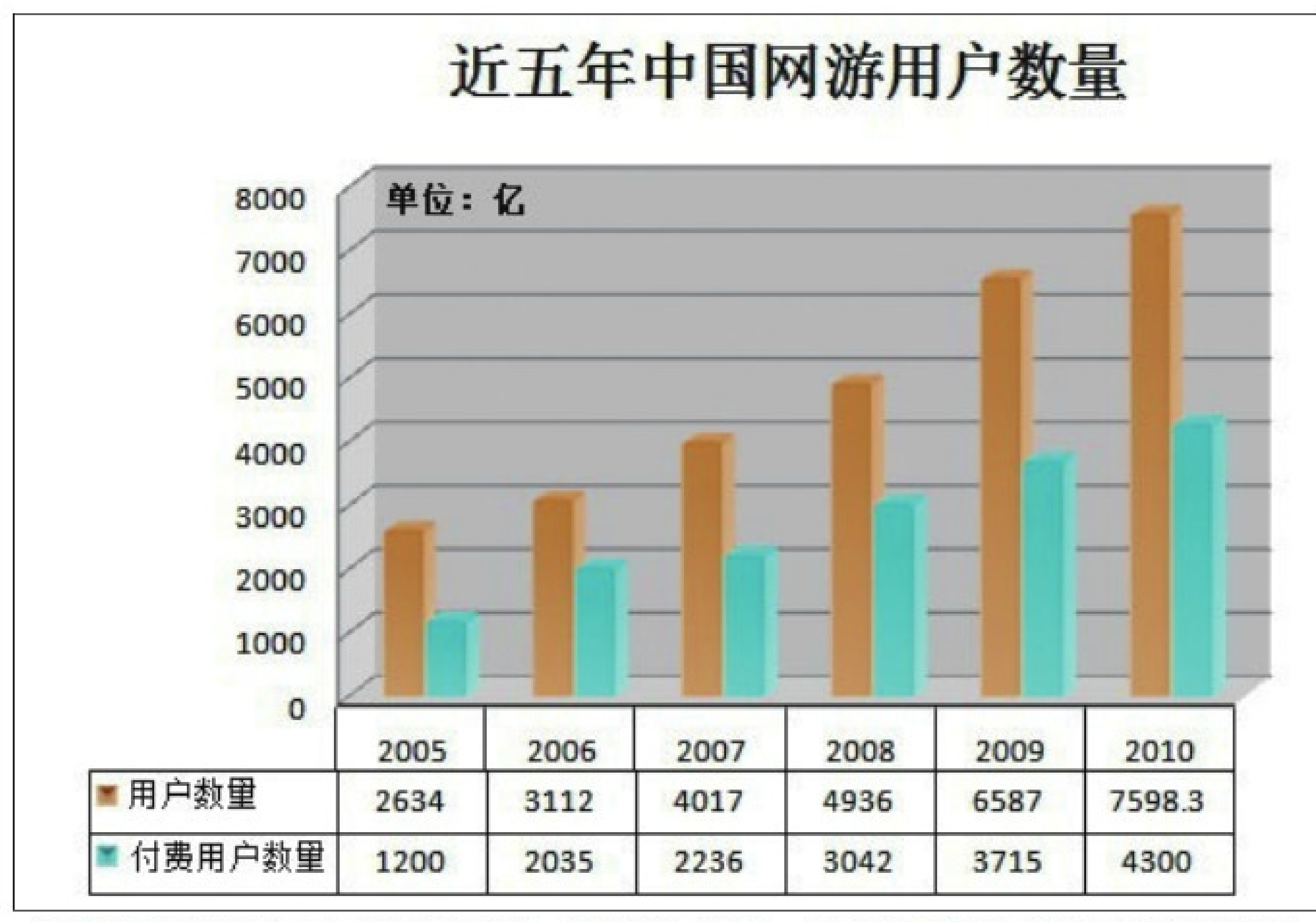
综合这些数据可以看到腾讯游戏的吸金能力其实并不强。像《英雄联盟》这样一款在世界范围内广受欢迎的休闲游戏，国服用户规模虽然轻松突破100万，但总体营收并不高，ARPU只有CF、DNF等游戏的一半。可见腾讯的游戏并没有我们想象中那么“吸血”，它制胜的法宝乃是庞大的玩家群体。对于冲着免费两字去玩游戏的玩家来说，他们的消费能力非常有限，每当厂商想收紧口袋就会发现玩家们已经拍拍翅膀飞走了，要把这群免费玩家养起来就不能心太黑。腾讯的策略就是薄利多销，这样做既留住了用户，也取得了利润。

降低运营成本，留住免费玩家，这当然是非常重要的一个方面，但这样只构建了M型消费模型的其中一极。免费游戏要真正盈利，还需要有一群切实拥有消费能力的玩家。

通过CNNIC历年的统计数据可以看出，中国网络游戏用户的规模一直在扩大，到2011年总量已经达到3.24亿，玩家的年龄结构依然呈现正态分布，19～23岁的玩家群体所占比例依然最高。然而通过比较2005年与2011年的数据可以发现，自2005年以来，24～30岁以及30岁以上玩家数量呈现出不同程度的增长，玩家的平均游龄也由2～4年增加到5～7年，在职业结构方面，到2010年上班族已经超过学生族成为游戏玩家中比例最高的人群。总结这些数据可以得出的结论就是，自2005年以来中国第一批网游玩家已经走出校门步入工作，其中有相当一部分玩家并没有彻底放弃游戏。然而由于走上社会之后各方面压力加剧，这部分从网游中“毕业”的玩家群体放弃了传统的MMORPG游戏，转而将碎片时间投入到各类休闲游戏当中。而工作之后相对稳定的收入，使这部分玩家拥有了比学生一族更强的消费潜力。



据艾瑞统计，2012年第三季度，腾讯的市场份额遥遥领先



	2005	2006	2007	2008	2009	2010
用户数量	2634	3112	4017	4936	6587	7598.3
付费用户数量	1200	2035	2236	3042	3715	4300

自2005年以来中国网游全面进入“免费”阶段，国内付费用户增长比例甚至比免费玩家还要高

在此需要补充指出的是，对新兴的网页游戏与移动游戏的统计显示，这些游戏领域的用户平均年龄、学历与收入水平要比客户端游戏低得多。产生这一现象的主要原因在于中国的低年龄层用户更容易接触到这些低门槛的游戏。实际上这些用户才是“小学生玩家群”的本体。由于家长的监管以及低龄玩家游戏口味的不同，这些“小学生”玩家进入客户端游戏的比例并不高，但腾讯运营的游戏无疑是“小学生玩家”进入游戏的一个天然入口。

事实上玩家年龄渐渐成长消费能力上升这一现象并不新鲜。据ESA统计，美国电子游戏玩家平均年龄37岁，网游玩家平均年龄32岁。据4Gamer统计，虽然日本电子游戏的玩家平均年龄较低，但日本几款老牌网游如《最终幻想11》《大航海时代Online》玩家的平均年龄也基本在30岁以上。这些日美游戏大多采用时间收费模式。按理

来说，随着中国玩家年龄的增长，中国的网游市场应该回归理性的时间收费模式才对。然而在中国却并没有发生时间收费模式的回归。连老牌游戏WoW都疲态尽显，开始试水销售宠物道具，这可以说是一个非常微妙的信号。

对于大量步入工作的中国玩家而言，他们依然是一群休闲玩家，只不过他们可自由支配的金钱变得相对充裕起来，而时间却变成了稀缺资源，这个群体就像一块蓄满了水的海绵，消费潜力很大。以WoW为代表的时间收费模式就像在海绵中插入一根导管，再是怎么用力也难以从中吸取多少油水，只能细水长流。而道具收费模式的休闲游戏却像一只有力的大手紧紧地握住海绵，一把就将里面的利润挤了出来，挤压海绵的力量源泉就在于数量庞大的免费玩家群体。自2005年免费网游上市以来，中国每年都有30%以上的新用户补充到免费玩家的大军之中，正是这些新鲜血液的及时补充才维持住了M型消费的两极，也就是说平均3个免费玩家才有可能刺激一个有付费潜力的玩家去消费，可以说，没有源源不断涌入游戏的免费玩家，就没有繁荣的中国市场，中国网游的发展完全得益于近乎爆炸式成长的用户规模。而对于早已成熟的美日市场而言，根本就没有这样一个庞大的免费玩家群体，没有这个群体就无法构建出M型消费的两极，自然就没有力量把海绵中的利润挤出来，所以美日游戏市场没有办法复制中国的模式，但东南亚等游戏欠发达地区却可以用中国的这种模式去吸金。

然而可以预见的是，中国游戏市场今日的吸金必将成为明日虚脱的根源。中国如今的网游用户——无论是免费玩家的还是付费玩家——都是休闲玩家，而不存在核心玩家。厂商在拼命挤压这个市场的同时把核心玩家也一并挤出了市场。那么核心玩家都到哪里去了呢？

按理来说核心玩家群体最容易有消费的冲动。他们不惜花费几百甚至上千元人民币去购买自己心仪的作品，对随手就能玩到的免费游戏却大都不屑一顾。即使偶尔有他们中意的网游，这些玩家也不愿在免费运营的国服游戏，而宁愿通过代理去国外的服务器缴纳高额的包月费用体验游戏。这其中不免有附庸风雅之士，但至少从一个侧面反映出核心玩家对道具收费游戏环境的一种失望或者说担忧。毕竟对于网络游戏而言，游戏内容只是整个游戏的组成部分之一，游戏内玩家之间所构建的一个虚拟的社区才是更为重要的。正如上文提到的那本《游戏改变世界》的书中所言，一个良好的虚拟游戏环境可以让玩家学习如何彼此信任。反过来说，一个糟糕的虚拟环境无疑会让人变得暴躁、自我中心并且满口脏话。由此可见，国内网游很难对核心玩家产生吸引力，M型消费的对立也让国内的玩家很难从网游里学习与他人交往的方式。许多要求玩家通力合作的世界级大作在国服遭遇滑铁卢的原因也在于此。所以说，从长远来看，中国市场最终会为自己追逐暴利付出代价。在这样一个急功近利的环境下，连玩家的基本素质培养都让人担忧，遑论民族精品和文化输出了。也难怪各路专家教授可以跳上中国网游的戏台上演群魔乱舞，这实在是大环境使然。

两极的崩溃——选择权掌握在玩家手中

如今，蓬勃发展的中国网游似乎已摆脱了当年的大作依赖症，甚至出现了程度不同的“代而不理”现象，其中尤以日本游戏首当其冲。比如腾讯游戏手中的《怪物猎人Online》，盛大手中的《最终幻想14》都属此列，即使是最“懂”中国市场的韩国游戏在近年来也并没有当年那么吃香了。诸如腾讯代理的《C9》《剑灵》不但测试时间严重滞后于韩国，而且游戏实测效果也没有达到开发商的预期，过去动不动就与中国打官司的韩国开发商现在变成了动不动就被收购。其实这一现象并非表明中国的原创游戏已经开始崛起，而只在M型消费模型的驱动下，厂商纷纷开始控制成本的结果。财大气粗的腾讯、巨人当然可以在地铁、报纸上大打广告，可以为防止竞争对手而采取先手代理游戏的策略，但面对暴利的道具收费，更多的厂商却已经越来越没有耐心运营自己手头那些微利的游戏产品，转而追求高利润。《EVE》《大航海时代Online》这些经历了二手甚至三手的时间收费游戏成为市场的牺牲品，这些游戏的忠实玩家也只能跟着游戏随波逐流。



史玉柱对传统媒体广告情有独钟，这就是巨人寻找免费玩家的方法

截止2011年，中国网游市场的用户增长已经开始放缓。在未来几年显然不会再有超过30%的新兴玩家涌入市场供厂商享用，老玩家的消费也必将变得更为理性。M型的两极最终会因为免费玩家数量的减少和玩家消费的理性而崩塌。在未来，当免费玩家的基数被数量众多的游戏分流，当人人争当高富帅之时，到那时，恐怕只能让游戏公司的员工们去扮演矮穷挫来陪广大玩家游戏了吧。在过去的时间里，玩家们为了免费而失去了太多的东西，以至于分不清哪些是自己应有的权利。所以在未来的时间里，应该是玩家们重新崛起，发出自己的声音，争回自己权利的时候了。只有当整个市场回归理性不再追逐暴利，玩家的利益才能在最终得到保障。P

不仅老而弥坚，更要返老还童

细胞分裂 黑名单

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST

■江苏 老黑


刚刚整过容的Fisher，连根皱纹都被拉没了


第四梯队全新的飞行办公室，本作游戏的重要中继场所和行动中心

对于“细胞分裂”系列游戏的编剧们来说，大概已经忘记了在几年前的《混沌理论》中，Sam Fisher就抱怨自己有些老得跑不动了——在那部主打“标记&执行”（Mark&Excecute）系统的作品中，以往迈着八字步从容不迫的慢节奏潜入，变成了快如闪电的Jason Bourne式“幻影特攻战”。如今，这个系列的最新作品《细胞分裂——黑名单》（以下简称SCB）不仅进一步加强了主角Sam Fisher大叔的动作节奏，而且全然忽略了Sam Fisher早已“奔六”的事实。我们可以看到，在这个面目焕然一新的特工脸上，皱纹、眼袋、丝丝白发和很高的发际线统统消失不见，其“代言人”也从凭借着苍老、嘶哑声线示人的Michael Ironside，换成了仅有33岁的新生代演员Eric Johnson。看到长着一张“青葱”面孔的Fisher大叔以形似自由体操的流畅动作殴杀那些“无赖国家”的爪牙，你是否嗅到了一丝狗血的味道？

“第三梯队”的重生

是的，狗血化的人设必将带来更加狗血化的剧本！SCB的故事发生在《断罪》结尾6个月之后，由于国安局黑色行动小组对“第四自由”权限的滥用以及一系列的丑闻，“第三梯队”宣告解散。与此同时，美国以反恐为名实行的军事干预，让自己在全球将近三分之二的国家中拥有了军事设施。就在白宫中的政客们为“反恐战争”的又一项标志性成果欢呼雀跃的同时，12个中东国家联合起来宣布将会在全球范围内对美国资产和人员展开袭击。接下来，我们将会在“山寨”CNN电视台的新闻中，看到浓烟滚滚的白宫等等一系列标准的“当代恐怖分子作恶场面”。于是，被这般狗血暴力场面吓得半死的新任女总统急忙将已经退休在家享受天伦之乐的Fisher再度找来，重新委以反恐平乱的重任。

新成立部门的名字相当缺乏创意——“第四梯队”，基本人员构成如

制作：Ubisoft Toronto
发行：Ubisoft
类型：动作
发售日期：2013年
期待值：★★★★


Fisher那身经典的装束又回来啦

下：Anna Grimsdottir（绰号Grim）依然负责Fisher的情报和战术支援；CIA特工Isaac Briggs则会在一些行动中为Fisher提供远程火力支援；技术宅Charlie Cole专门负责诸如远程开锁、关闭摄像头一类的技术活。虽然“第四梯队”的命名完全体现不出什么创造力，但它的运作方式却相当有新意：没有领导者和执行者的区别，Fisher一个人就是“第四梯队”的领队和马仔，一切行动只对自己负责。小队的总部不再位于NSA的深度掩护行动中心，而是安置在一架经过高度改装的“大力神”运输机（代号“圣骑士”）上面，所有的指挥、通讯和支援设备均安装在机舱内部。这支小队不再是一个以人工方式窃取关键战略情报的行动组，而是以“定点清除”的方式解决危机的刺杀团队。正因如此，除了“三眼幻魔镜”和声纳镜等传统的间谍装备之外，Fisher还拥有了无人机（注意不是侦察用途，而是“空中炮塔”那种大杀器）、AC-130炮艇机乃至巡航导弹这种高级火力支援。此次Fisher重出江湖的目标，就是获取跨国恐怖组织的袭击目标清单（代号“黑名单”的机密文件），并且按照美国情报机构发给自己的另一份“黑名单”，将那些对“美国精神”心怀不轨的无赖分子一网打尽。

从潜入谍报到动作风暴

《断罪》中的Mark&Execute系统，让Fisher可以像他的同行Jason Bourne那样，凭借“肌肉记忆”瞬间干掉大批的敌人。前作中的“标记&执行”设计更多是作为瞬杀系统而存在的，只要在有效射程内锁定了敌人，玩家就能实现“一键式”的无脑清场。在SCB中，Ubisoft多伦多分部似乎认为蒙特利尔的同仁给出的解决方案还不够威武，提出了更为彪悍的动态连杀系统（killing in motion）——简单来说，这就相当于一种可以“连段”的M&E。这套系统与以往M&E的最大区别，在于Killing in Motion发动过程中，Fisher的走位乃至具体的处决顺序都是可以由玩家来调整的。因此在连杀过程中，只要玩家能够成功对敌人发动一次近身处决动作，就会立刻获得一次M&E的发动权限，从而以马不停蹄的效率继续对先前“标注”过的目标实施瞬杀。理论上，Killing in Motion系统可以无限制地发动下去，直到场景中找不到半个活人为止；但如果Fisher不慎演砸了某个环节，就会在第一时间被敌人打成筛子。

如今，Ubisoft出品的动作冒险类游戏主角“波斯猴子”倾向已经变得愈发明显，因此当我们看到新作中的Fisher像安装了火箭助推器那样“一口气窜上三楼”的时候，也许并不会觉得大惊小怪——这就是为了强化动作表现力而做出的必要改进。为了让玩家不再进行大量重复操作拖慢游戏节奏，诸如吹口哨来引诱AI，以及命令无人机发射“地狱火”导弹一类的指令，都可以让玩家“动口”来完成（对应Kinect）。

Fisher以往的多功能战术腕表，被更加“Liftstyle”的战略任务界面（Strategic Mission Interface，SMI）取代了，这种全新的腕上科技装置通过全息投影，让Fisher对周遭敌人的动态了如指掌，从而以最快速度制定出连杀策略。SMI相当于《幽灵行动——未来战士》中Cross-com指挥系统和MRT军用平板的结合体，它能够将任务目标、GPS指示等信息直接整合到HUD界面中，特种行动复杂的后勤与装备管理，都可以通过一个触摸界面瞬间完成。最后值得一提的是，本作游戏同样拥有类似“交易数值”的设计，根据玩家的任务表现，关卡结束后都会获得一定的奖励点数，玩家可以通过SMI完成各种装备升级和补给品购买的操作。P


声纳镜能够无视地形和视线障碍，显示周围敌人的所在位置

我们依然可以先窥视门内的情况，将敌人标注好，再破门而入发动点杀

Fisher大叔俨然已经升级为了人间凶器

在泥泞中摸爬滚打 在暴雨中决战丧尸

死亡岛 洪流

DEAD ISLAND RIPTIDE

■江苏 老黑


《死亡岛》的初作总体而言还是值得一玩的，推出续篇也是情理之中


驾船战斗时，需要时刻将自己的侧面对准敌人进攻的主力方向


丧尸现在也学会了装死，当你靠近之后，他们就会发动突然袭击

凭借着一部将蒙太奇手法发挥到极致的预告片，公布于2011年的《死亡岛》让所有僵尸题材爱好者对这部作品的“文艺”属性寄予厚望——只可惜从正式版游戏的实际表现来看，这部作品并没有摆脱“僵尸虐杀秀”的桎梏，ARPG与ACT两大系统的相互干扰，也让玩家在提升等级和磨练技术的问题上陷入了无尽的纠结之中。然而，这种用主视角演绎的生存冒险体验，还是给如今早已泛滥的无脑“枪、枪、枪”动作射击游戏带来了不少新意。大多数被预告片“骗”到游戏中的玩家，在深入体验之后依然觉得《死亡岛》属于物有所值的作品。于是，在这种“总体而言值得一战”的氛围中，Techland开始着手准备系列游戏的“第二季”作品：《死亡岛——洪流》（Dead Island Riptide）。

狂风暴雨，丧尸肆虐

在初代的结尾，幸存者们乘坐大反

派White博士留下的直升机离开了Banoi这座僵尸岛。然而就像美剧《迷失》中那群转悠了半天始终无法顺利脱身的“脱岛者”一样，Techland的编剧压根就没有打算让拜访过死亡岛的客人安全地离开。初代中提到的恶劣天气——热带风暴在众人即将逃出生天的关键时刻戏剧性地“准时”抵达，结果直升机在岛的另一边紧急迫降，4名僵尸生存专家被迫要在熟悉而又陌生的世界中再次冒险。由于强降水和12级大风的侵袭，整个小岛已经面目全非：积水让低洼地区变成了巨大的沼泽地，强风将原先的人造建筑群变成了废墟，将树林吹倒变成了平地……唯一没有变化的，就是在岛上肆虐如初的僵尸大潮。

正如游戏副标题所暗示的那样，水上战斗将会成为新作游戏的一大卖点。由于整个岛屿的大部分地区已经沦为了沼泽地，本作新加入的交通工具——小木船便成为了一种重要的载具以及战斗平台。尽管淤泥和水流可以极大地限制丧尸的移动速度，但由于它们能够在水下活动，因此当这些活死人露出水面的时候往往已经和幸存者们近在咫尺。不仅如此，有些丧尸还会将自己伪装成浮尸的模样，待小船靠近之后发动突然袭击。

我们都知道，初代《死亡岛》中的枪械武器基本上都属于酱油拌鸡肋，而在续作的这种特殊环境中，连燃烧弹这种“大规模杀伤性武器”也变得难以施展威力。此时此刻，唯一靠谱的武器就是我们手中的船桨（如果在船上换用斧头、扳手这样的肉搏武器，会导致小船因为失去机动力陷入丧尸的重围）。船上的战斗也充满了刺激：在合作模式下，4名幸存者均无法在狭窄的空间内自由移动，而且彼此之间的视线互相阻挡，每个人只能照顾到面前的部分区域，因此就需要良好的合作意识，协调好移动的路线和小船前进的角度，始终将船只的侧翼对准敌人的主攻方向，待到丧尸靠近之后，4人统一挥舞船桨将它们打得稀巴烂——反之若是“各自为战”，小艇很快就会被从四面八方涌来的丧尸掀翻。


坠机现场的大战……这不是丧尸版的LOST吗？


人人都耍上了枪，只有Sam B老哥还在不解风情地挥舞大斧


合理运用障碍物，可以极大地延缓丧尸的进攻速度

更多“动作戏”

对于那些不适应前作主视角动作风格的玩家来说，Techland也准备更换一下游戏的侧重点：由于岛上的BIDF部队（Banoi Island Defense Force，Banoi岛自卫队）已经瓦解，12级的强风摧毁了他们的军火库并将小口径轻武器吹向四面八方，因此在续作中，幸存者们使用枪械的频率将变得更高，弹药补给也变得更加轻松。在GC 12的演示Demo中，4名幸存者需要进入一幢房屋的废墟中寻找补给品，玩家的任务便是坚守这个特定据点5分钟。理所当然，接下来面对的就是潮水般袭来的丧尸大军，我们可以将任何能够拿走的物品带到合适的地方，制造拒马、掩体和栅栏等设施来延缓丧尸的进攻速度。无论是在开阔地带布设火神炮，还是在狭窄的通道中埋设地雷，都是可以对敌人实施集中扑杀的战术。

4名玩家手持霰弹枪、自动步枪和轻机枪扫射的场面，让人产生了穿越到“死剩四个人”片场的错觉，制作组又该如何来平衡前作所强调的“舍身肉搏”主题与本作赋予玩家的“枪杀八方”权限？除了适当让玩家产生对弹药的“饥饿感”以外，本作中出现的所有肉搏武器都将更加耐用，近战杀伤获得的XP会变得更多，并且只有近战状态下才能施展角色特技，更重要的是，只有近战消灭的敌人才会掉落补给品。

在合作模式方面，本作允许一名玩家为自己的朋友标注路点。如果遭遇了“自爆者”“暴徒”这种单人难以应付的敌人，就可以通过标注的记号呼唤队友予以协助。在本作经常会出现的小屋防守战中，幸存者经常要面临数波敌人（类似于“持久战”模式）。通过标注系统，拥有较高权限的玩家可以随时通过主视角或者战术地图，指挥和协调队友变化防守站位，让防线在面对任何惊涛骇浪时都显得固若金汤。P

制作：Techland
发行：Deep Silver
类型：动作
发售日期：2013年
期待值：★★★☆



碧空之中的点点星光
——碧汉网络的昨日，今日与明日

■辽宁 陆夫人





↑碧汉网络的LOGO风格十分简朴



←上海育碧曾为我们带来过无数难忘的游戏作品，如今，这份任务转交给了碧汉网络

诞生

碧汉网络，是一家2009年11月26日（注册日期）成立于上海的小规模游戏公司。尽管在国内目前的游戏行业中，这种员工人数不到50人的小公司多数属于劳动密集型企业，但碧汉网络并没有顺应这种潮流态势——这点从它的公司名称上就可以看出端倪：“碧”其实暗示着著名的游戏公司法国育碧，而汉则指的是我们中国——是的，从某种意义上来说，碧汉网络其实就是法国育碧在中国建立的子公司。

我们都知道，根据相关规定，国外游戏公司的在中国的海外分支企业不能直接售卖游戏，之前育碧在中国代理贩售的游戏一直由育碧上海负责，比如《孤岛惊魂》《使命召唤》《家园》《细胞分裂》等著名作品，都是由育碧上海引入国门的。当然，对于一家拥有研发能力的游戏产业分公司来说，选择合适时机脱离代理国外作品方面的业务，把人力与资源集中在游戏新作的研发领域上未尝不是一件好事——碧汉网络就是出于这种目的而成立的，没错，在某种意义上，我们可以把它视作游戏代理厂商上海育碧的传承者。

植根网络，心向单机

从如今国内游戏业的大环境来说，要想获取资本生存下去，网游方面的业务肯定是不容忽视的。碧汉网络也是一样，这家公司目前占营业收入比重较大的产品就是体育类网游《全民足球》。关于这款游戏的具体玩法和内容这里不再做过多的介绍，值得我们了解的还有这样一项事实：《全民足球》起初是由致力开发单机游戏的育碧上海分部制作的，最开始的竞争对手就是FIFA和PES等市面上流行的足球主题体育竞技游戏。尽管最后单机计划搁浅被改编成为了网游，但游戏引擎本身的素质依然得到了保留，相比于市面上泛滥成灾拼凑素材粗制滥造的网页游戏，这种“植根于单机，脱胎于网络”的作品无疑具有更明显的竞争优势。

当然，除了龙头产品之外，碧汉网络还有诸如《神仙道》《天地英雄》《魔法门之英雄无敌——王国》等多款



《魔法门之英雄无敌——王国》同样是碧汉代理的作品之一

作为碧汉网络目前的主力营收来源，《全民足球》最初的开发企划其实是一款单机游戏

网游助阵。有了这些网游产品的支持，碧汉网络逐渐建立了可靠的经济基础，随后，这家公司服务单机游戏玩家的领域正式向我们敞开了大门。

不灭的单机梦


碧汉网络的主管周宁女士

作为一家国外游戏代理公司，为了能够在最大程度上达到"本土化"的目标，碧汉网络的员工上上下下都是由国人组成的。相比之下之前的育碧上海雇员虽然国人居多，不过公司的核心领导和主管团队都是育碧母公司派遣的，骨子里依然是不折不扣的外企。目前，碧汉网络的主管周宁女士是一位曾在育碧上海任职的海归双学位（电子工程与MBA）硕士，较为深厚的从业资历为碧汉网络带来了不少务实风格，最明显的例子就是官方发言人的坦诚态度：早在《全民足球》刚刚开始运营的时候，周宁女士并没有像大部分国内网游企业一样表示出"百万千万"的"雄心壮志"，而是直接给出了"十万人同时在线"的回答，希望把游戏做好而不是空喊口号壮大声势。除此之外，周宁女士对于中国游戏产业的现状以及管理规定方面的话题同样也不避讳，也许正是因为这种直面现实的作风，碧汉网络才会始终坚持单机游戏代理的业务吧。

不过，仅凭决心与态度并不能维持公司发展，真正能够决定代理厂商在玩家心目中地位的关键，始终是放在货架上发售的游戏作品。对此，碧汉网络走上了一条坎坷的道路：第一款代理作品就是国内老玩家都不陌生的《魔法门之英雄无敌》系列新作。《英雄无敌》这个经典游戏系列和中国玩家有着很深的感情，从第1代到第6代作品都被代理引进并发布官方简体中文版（而推动这款游戏与国内玩家见面的首要功臣仍然是育碧上海），同时也是第一款（就目前而言也是唯一的一款）明确记录在同步发售简体中文版的进口单机游戏。全球同步上市，不删减游戏内容，网络系统不会被屏蔽，在这些消息的宣传下，《魔法门之英雄无敌6》在2011年年末成为了国内众多玩家关注的焦点。然而很遗憾，时至今日的《英雄无敌》已逐渐褪去了昔日的光彩，提前参加过测试的笔者知道这款游戏发售后的反馈注定会很尴尬。果不其然，首发版本Bug百出，网路服务器问题频发，简体中文版的汉化质量平平，而碧汉方面也没有做出及时回应。同时出于资金周转等复杂原因，碧汉网络一度将代理权转交给了百游公司，结果最后又产生了债务纠纷。所以说，作为一家开始知名度并不高的国外游戏代理厂商，碧汉网络的出师可谓相当不利。



《英雄无敌6》发售后的表现让玩家对代理公司产生了不少质疑，但碧汉没有放弃努力


《刺客信条3》即将正式进入国门，大家准备好了吗？

不过碧汉并没有宣告败北。收回《魔法门之英雄无敌6》的版权之后，碧汉网络重新振作起来，此时恰好赶上了《英雄无敌6》最重要的全屏城镇效果补丁发布，这项完善让接手后的碧汉稳住了阵脚。再加上法国育碧方面终于开始将业务重心向网络游戏领域偏移，碧汉网络获得了育碧方面诸多端游和页游技术的支持。在更稳固的基础之上，碧汉网络在2012年年底再次发布了一条让国内玩家广为关注的消息：《刺客信条3》将在不加删减的前提下引入国内。



闪烁的碧汉究竟是一颗新星还是一颗白矮星，值得我们拭目以待

昨日重现的渴望

正如碧汉公司人员所说，游戏公司不管是吹牛上天还是忽悠入地，最终目的无非就是挣钱。但是商亦有道，中国单机游戏的没落不是因为他们不挣钱，而是因为他们没办法像网游一样暴富。

碧汉网络并不是中国游戏业界的一杆大旗，更不是做出"力挽狂澜，拯救业界"的英雄企业，他们只不过是在做着10年前中国游戏单机代理厂商为之坚持为之努力过的事情。尽管有所争议，尽管我们尚且不知碧汉网络是否又是10年之后国内游戏代理产业偶然闪现的一线火花，或者是向"暴富类公司"转型的又一枚烟雾弹，但就笔者的个人意见来看，有着育碧这个提供单机和网游技术协助的靠山，网络游戏有育碧成都的支持，单机游戏有育碧上海的鼎力相助，碧汉网络势必会在这条坎坷的小道上走得更远。金钱在游戏界买不到一切，但是有支援才有可能克服一切磨难。正如周宁女士所说的那样，她会将更多的育碧游戏带进中国。而对于玩家来说，我们不奢求，我们只希望过去进来过的游戏能够回来。至于发展和未来，我们玩家不会去想这么多那么远，这是游戏厂商需要思考的问题，也是碧汉网络需要面对的挑战。



耻辱

——护国公科尔沃蒙冤复仇记

□辽宁 枫红一刀流
江苏 老黑

这是一部强调潜行和暗杀的动作冒险游戏，它给玩家提供了一个广阔的世界去探索，尽可能地发掘隐藏其中的秘密和线索，发挥想像力以各种手段完成刺杀任务，既可以假借他人之手来解决目标，也可以设置陷阱来杀掉敌人，或是附身于动物身上穿墙过巷，漫游于海域和水道，抑或是飞檐走壁，四处收集符文和骸骨护符。虽然游戏的画面不算出色，但瑕不掩瑜，游戏在细节刻画方面非常的精致，一句不经意的对话往往透露一条线索，一条小小的鼠洞往往通往神秘的所在，一个任务往往有多样的完成方法……你可以花三四个小时快速通关，也可以消耗几十个小时来寻究其中的全貌。把玩下去就会发现，这个游戏是如此的令人着迷，沉醉其中。

DISHONORED 评说：一款具有无穷可能性的“小游戏”

还记得上一款让你有“等待”需要的游戏吗？不是为了等待Loading画面，也不是等待弱智的NPC为你开门或者触发脚本，更不是等待两个敌人走成一条直线让你YY“一箭双雕”的快感，而是要藏身在黑暗的角落中等待、观察、思考、计划、准备，在如今“枪枪枪”的时代，这些对玩家的耐心有极高要求，很容易让你产生摔手柄、砸键盘冲动的游戏，几乎濒临灭绝。

而在《耻辱》中，你必须等待，并且要善于等待。没有Fisher大叔的光纤摄影机，没有蝙蝠侠那副“碉堡”的透视镜，你需要透过钥匙孔观察室内的情况，小心翼翼地推开大门，以确认房间内不会塞入了一堆武装守卫（在尚未习得Dark Vision的情况下）。在被严密监控的区域，你需要在卫兵看似无章的巡逻路径中总结出规律，从而抓住稍纵即逝的瞬间快速通过。在血量不足的时候，你只能将自己隐藏在黑暗中，祈祷机械怪兽“大高个”不会发现自己。

你也可以拒绝等待，拿起武器玩Run-Gun-Slay的循环，就像大多数标榜潜入的动作射击游戏那样，“杀光”永远是效率最高，也是最容易的解决方案。《耻辱》并不像《杀出重围——人类革命》那样对给走高调路线的玩家实施严打策略。你所扮演的是忠于女王，受到乱臣贼子陷害的贴身卫士科尔沃（Corvo），你所要做的就是在奸党当朝、瘟疫横行的丹沃尔城中用自己的方式来洗刷冤屈，终结暴政。你的所作所为并不会随时随地受到善与恶的二分法评判，无论是菩萨心肠还是霹雳手段，最终都会对丹沃尔城挣扎的人民带来影响。你可能会终结无止境的混乱与死亡，也可能让这一切继续延续——杀的人越多，就会给传播病毒的老鼠留下更多的“食料”，从而会造成更大规模的感染，更多如同行尸走肉般游荡的恸哭者。

由于游戏的流程相当短，在有限的时间内你无法凑足足够多的资源去解锁全部10项特技（含

4种被动技能），再加上技能本身也有升级的设定，因此你必须从自己所习惯的打法出发，寻求专精，从而按照个人的风格去打造主角的行动风格。如果你中意潜行，那么首先需要发展的能力是“闪移”（Blink），它能够让主角在两个相邻掩体内进行瞬间移动，对敌人实施先发制人的袭击。“黑暗视野”（Dark Vision）让玩家能够穿墙透视，所有可互动物品都会以高亮方式被标注，让你在潜行过程中始终都会有明确的目标。被动技能“敏捷”（Agility）不仅能够提高跳跃和移动速度，还能够为主角减少从高处落下时所受到的伤害，升级此项技能可以提升潜行状态下的移动速度，也有助于提升“处理”那些被击昏或者被杀死的卫兵时的效率。

热衷战斗并不可耻，因为主角本身就是一个擅长贴身战斗的皇家卫士。除了能够将敌人吹飞的Whirlwind技能外，还有与子弹时间有异曲同工之妙的Bend Time技能——升级之后可以直接将时间“冻住”，从而玩出让敌人射出自己的子弹反过来将自己射杀的“花活”。

《耻辱》是一款格局很小的游戏——它的开发时间只有12个月，主线任务不到10个。与已经上市的沙箱风格大作《刺客信条3》相比，它没有巨大的地图，没有华丽的海战，没有如今必备的合作模式。然而这个看似无限小的游戏，却蕴藏着无穷的可能性。6种主动技能分别对空间和时间两个纬度的自由控制，使得你可以用无数的方法去解决同一个问题，正所谓是“不怕做不到，只怕想不到”。

DISHONORED 背景：错位的工业文明时代

在《耻辱》（Dishonored）的世界观中，位于“地球”西北角的大洋中有一个群岛王国，它们的南部是名为潘迪西恩（Pandyssian）的大陆（本质上也是一座巨大的岛屿），版图构造与英伦三岛同欧洲大陆的关系非常相似。制作人Harvey Smith将这个世界观的风格描述为“错位的工业美学”。“如果工业革命提前出现在英国封建专制时期会怎么样？”《耻辱》就为我们描绘了这一架空历史的风貌。其中我们可以看到中世纪黑死病时期欧洲城市的肮脏与混乱，17世纪英格兰的建筑特色，奥威尔式反乌托邦社会强烈的禁锢与压抑感，以及以光之壁、轨道车为代表的错位科技。

国家地理

泰维亚（Tyvia）：泰维亚位于“群岛”的最北端，无论是地理还是气候条件都相当恶劣。该国的特产不是上等的红酒，而是致命的毒药，在游戏剧情中主角科尔沃（Corvo Attano）使用的“一日丧命散”就是产于这里。泰维亚的原型，是斯堪地那维亚半岛和俄罗斯。



《耻辱》（Dishonored）的世界观全图

莫尔利（Morley）：莫尔利是位于“群岛”偏北方向的岛国，它的居民每天都生活在让人沮丧的天气中，连绵不绝的阴雨和凌厉的寒风也培养了莫尔利人吃苦耐劳与坚忍不拔的品质。他们是最后一个被并入“王国”的国家，并且在近百年的时间内一直都在反抗王权统治。莫尔利的原型，是同样有着不屈不挠品质的爱尔兰。

格里斯托（Gristol）：格里斯托是一座多山的岛屿，气候凉爽，是工业文明最初的发源地，凭借着强大的生产力优势，格里斯托成为了“群岛”的超级强权，并且通过暴力获得了“群岛”的统治权。游戏的主舞台丹沃尔城（Dunwall）是格里斯托的首都，它是雾都伦敦和19世纪早期美国捕鲸港口城镇的结合体，工业和渔业是其两大支柱型产业。《耻辱》世界观中的渔业与我们所熟悉的概念有较大的不同：捕鲸船将捕捉到的鲸鱼送回港内进行抽脂，再经过深度加工之后用于机器的燃

料——捕鲸业就是这里的能源业，而鲸鱼油就是支持国家机器运转的石油。除了现代工业文明，丹沃尔城也是"群岛"古代文明的发源地，在游戏中玩家可以看到到许多依然屹立在苍茫大地上的历史遗迹。


皇家自然科学院的首席科学家索科洛夫在鼠疫爆发之后，不惜用活体实验方式来研制解药，在低混乱度的通关条件下，你能够使其成功开发出济世良方

科学技术是第一统治力

从黑暗时代迈向工业文明的飞越，始于自然学家艾斯蒙德（Esmond Roseburrow）对"传动油"（Trans）——也就是鲸鱼油脂提取物的发现。在他的赞助下，年轻的科学家索科洛夫（Anton Sokolov）开发出了第一台以鲸鱼油为燃料的发动机，从而跳过了蒸汽机，让人类社会直接进入了内燃机时代。然而这项发明出现在不存在《大宪章》和民权运动以及王权从未被制约的时代，只能加速手工业者的破产，加强王权的统治能力。对此深感愧疚的艾斯蒙德最终选择了饮弹自杀。

丹沃尔城区被沃恩哈温河（Wrenhaven River）分割，尽管城市三面环海，但深水港口只有一座，城市的边缘大都是陡峭的悬崖，下方就是波涛汹涌的大海和被冲刷得光滑无比的礁石。随着工业革命时代的到来，这些以往人迹罕至的海岸区也成为了实业家们的乐园，大量的工厂如同雨后春笋般地建造起来，不仅仅是低廉的地价，更重要的是这些地区能够方便工厂的排污，烟囱冒出的滚滚浓烟和机器开动时的噪声也不那么容易造成居民的激烈反抗。

工业社会所带来的财富被重新分配，让权贵和依附权贵的新富阶层掌握了整个国家的经济命脉，失去一切生产资料的无产者沦为新时代的奴隶。在游戏中，我们可以清晰的感受到格里斯托的贫富分化是多么严重——既有富丽堂皇的皇宫、富人区，也有大量废弃的工厂和肮脏拥挤的贫民窟。在以摄政王为代表的掌权者看来，这些下层百姓好吃懒做，成天无所事事，严重影响了王国的稳定，他提出的"解决方案"是从潘迪西恩大陆引入生物武器——鼠疫，投放到贫民窟中，再以强制手段封锁居民的出入，从而对这些"不安定因素"实施种族灭绝。然而屠刀仅仅只能将染病者困死在隔离区中，却无法阻止携带有病菌的老鼠从下水道向外蔓延，直到塞满了丹沃尔城的每一个角落。摄政王的"如意算盘"最终给这个国家的每一个人都带来了一场灭顶之灾。

鼠疫的早期症状是剧烈的咳嗽，随后患者会出现结膜下出血症状，直到鲜血从眼中流出，最后是皮肤变得毫无血色，头发大面积脱落，体重急剧下降，丧失意志，直到高烧而死。到游戏剧情发生的时候，鼠疫已经杀死了丹沃尔城中超过一半的居民。有许多房屋被画上了红色的X，代表其中的居民已经被全部感染，粗糙亚麻布编织袋装着已经死去的人们，等待守卫进行"处理"——他们通常的处理方式就是将尸体丢入河中使其漂向入海口，殊不知从河中取用饮用水的人们，就是以这种方式成为了下一批的受害对象。王国政府对鼠疫的束手无策，只是一味地采用暴力方式将感染者与潜在的感染对象全部肉体消灭。他们使用光之壁（The Wall of Light）封锁感染区，执行严格的宵禁，凡是夜间外出的非授权居民一律当场处决，以此来降低人类与老鼠接触的可能性。他们对民众的生死进行了充分的"放权"，一个小小的巡逻队长，都可以任意处置那些疑似感染，以及不合作的居民。


用鲸鱼油驱动的"甲壳虫"轨道车

光之壁是一种类似电网的防御装置，不过比现代科技还要强大的地方在于，光之壁已经实现了高压电的无线传输，一旦有外来者进入防御场中，就会看到类似特斯拉线圈所爆发出的强烈电弧，将目标瞬间"焦黑化"。同时，"光之壁"还具备一定的敌我识别能力，在游戏中可以看到城市守卫部队和"大高个"高跷战士（长着长腿的巡逻机器）都可以无害通过"光之壁"。然而当主角科尔沃使用电工器械改变了光之壁的电极后，这种专门用于限制人民行动的罪恶工具则反过来攻击那些将它们制造出来的施暴者们。

高跷战士是城市守卫部队的精锐机动单位，由卫兵驱动着长腿机器怪兽（原型正是《半衰期2》中著名的三角机器人Striders），驾驶舱周围包裹着厚厚的装甲，乘员可以有效避免在丹沃尔城中肆掠的鼠群以及来自反抗者的突然袭击。高跷战士是一种用于秘密监控的装备，探照灯和定向扩音器能够让黑暗角落中进行着秘密活动的人们遁于无形，其所装备的弩箭和喷火器能够以精确点杀和无差别覆盖方式消灭任何敢于对王权发出挑战的异己分子。根据游戏艺术指导Sebastien Mitton的解释，高跷战士最初只是一种类似脚手架的建筑工具，最终"进化"为了压制人民的装备，也是在丹沃尔城这个拥有现代科

技的集权社会的必然结果。


光之壁严格限制着市民的活动，只有城市守卫能够无害通过电网

天才发明家索科洛夫和皮耶罗

索科洛夫是一位天才，他的本职是皇家医师，在这个鼠疫肆虐的时期，他发明的抵抗瘟疫的万灵药需求广泛，备受欢迎。甚至瓶街帮的人利用酿酒厂的设备制造的山寨万灵药也能获利颇丰。索科洛夫还是一位画家，他的画作被许多贵族收藏。在游戏的序幕就有索科洛夫为高级督察坎贝尔画肖像的情节，他经常被邀请为贵族名媛画像。在游戏场景中，经常会在豪宅宫邸看到索科洛夫的作品，只不过那些达官贵人的画像多少有点溢美取悦的成分。在序幕中，小公主艾米丽就说过他画的肖像并不太像坎贝尔。


从索科洛夫的身上能看到多才多艺的达·芬奇的影子


“大高个”高跷战士四处扑杀不合作的市民

索科洛夫还是出色的发明家，他的设计和发明应用于王城的各个领域。从电弧炮到探照塔楼，从光之壁到高跷战士，从机器轰鸣的提炼厂到巨型的远洋捕鲸船全都来自他的设计。他的发明有的造福于人民，有的则为统治阶层所利用。作为是一名出色的发明家，从索科洛夫的身上，我们能看到多才多艺的达·芬奇的影子。

相比拥有皇家财政支持的索科洛夫，身处在野保皇党势力的皮耶罗则受到了太多的限制。由于经费紧张，连买点水晶粉末、麻雀羽毛的申请都会被哈夫洛克驳回。巧妇难为无米之炊，所以皮耶罗往往是空有想法和设计，却得不到投产实现。他设计的产品没有索科洛夫那样的庞大和影响深远，却更加的细致和安全。比如他发明了自己品牌的万灵药，售价低廉，效用可以媲美索科洛夫的万灵药，并且更加安全，只是因为推广方面的欠缺，没有得到平民的广泛认可。两种药物比较起来，索科洛夫的药物原料取自凶残的野兽，而皮耶罗的药则取自沃兰海文河的水生植物，药性平和，更适用于人类。

在游戏的结尾，两位伟大的科学家一见如故，两人共同完成了新型电弧塔的设计，将狗圈酒馆周围的敌兵一扫而光。由此可见，科技是生产力，科技也是战斗力！

主角科尔沃——不仅仅是一名护卫

作为游戏主角的科尔沃，他是一名护卫，是负责皇帝安全的贴身保镖。自古以来，统治者时刻面临着生命危险，有的帝国由于君主之死而被撼动。于是，所有的岛国发布了各种各样的政策来保护自己的君主。在丹沃尔，每位新登基的皇帝都可以钦点一名皇家护卫。这名护卫不仅是受到皇帝信任的保镖，更是一种象征。他随时陪伴在皇帝的身边，鞍前马后，形影不离。

科尔沃不仅是一名护卫。在丹沃尔之塔，威严的皇宫内院里，陪伴着女皇和公主十多年的时光，女皇习惯于他的陪伴和维护，对他的爱惜如同手足。当他远赴诸岛求援，女皇在等待的日子里坐卧不宁，寝食难安，日夜思念着他。他的离开，让女皇的内心烦躁，面对着朝野的动荡、瘟疫的泛滥、公主的管教等问题常常感到力不从心。当他的风帆归来，女皇便感觉换了天日，内心回到久违的宁静。对于女皇来说，科尔沃不仅是一名护卫，更是她的亲密伙伴或爱人，是生命中不可或缺的一部分。

公主艾米丽对科尔沃有着一种孺慕之情，甚至可以说是一种信仰。无数的星星带给她的梦幻，不及科尔沃陪伴的那一刻温暖。在一个小女孩的心里，装满了对他的期待。当他从远方归来，她急切地投入他温暖的怀抱，轻吻他的脸

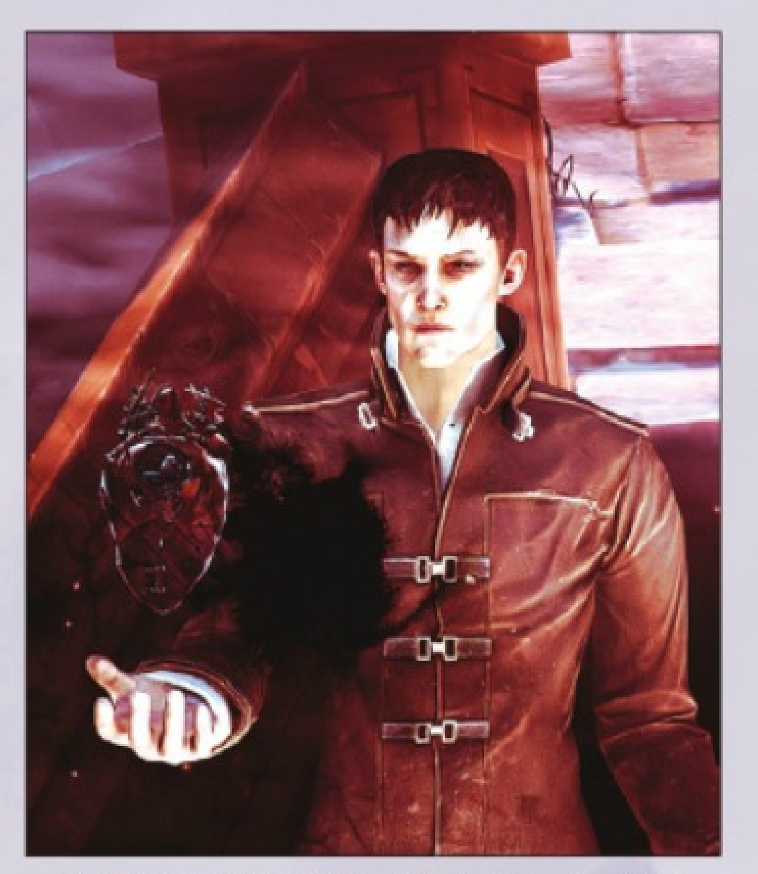

女皇和公主对待科尔沃如同家人般的亲切

颊，触摸他的胡须，迫不及待地询问沿途的风物故事，有没有遇到怪兽和风险，并邀请他一起玩捉迷藏。对她来说，他仅是一名护卫吗？显然不是。

艾米丽公主——女皇的接班人，她自幼接受封闭的教育和管制。面对太多的溺爱和照顾，太多的正式晚宴和历史课，她少有机会与外界接触和交流，内心时常陷于寂寥和空虚。母亲和科尔沃是她仅有的交流渠道，那些相处的宝贵时光清晰地印在脑海。母亲、科尔沃和她，仿若三口之家一样的温馨亲情，让她念念不忘。

在流亡的日子里，公主画了一幅母亲的肖像画，挂在艾米丽之塔的墙壁上。她还答应为科尔沃准备一幅特殊的画作，在科尔沃前往波义耳庄园的前夕，她完成了画作并将它放在了科尔沃的床头。稚气的画笔，清晰地写着Daddy。

到底科尔沃和女皇有没有私情，在游戏里并没有明确的交待，任由我们去联想。哈夫洛克怀疑过，甚至小公主艾米丽也曾问过科尔沃，他到底会不会娶妈妈。事实如何并不重要，因为在艾米丽的心中，科尔沃一直是父亲般的存在。在科尔沃老死的时候，公主力排众议，将他葬在了母亲的陵园，希望他和母亲能生相依，死相伴。



游戏中的界外魔（Outsider）类似于古希腊戏剧中“天降神兵”式的存在，在主角身陷囹圄的时候，他通过神交方式对主角实施了特技同步

抛开女皇和公主的感情，科尔沃在政治地位上也不仅仅是一名护卫，他还有一个响亮的头衔——护国公！当皇权受到威胁的时候，他可以行使无上的权利来清君侧、靖国难。正因为他有着如朕亲临的特权和身份，当瘟疫蔓延时，女皇才会派他周游诸国，如果只是护卫的话是没有资格来完成如此重要的外交活动的。

由于科尔沃的特殊地位，和对皇室的忠肝义胆，图谋弑君的巴罗斯之流才视其为眼中钉，急于将他治罪处决。如果科尔沃逃脱的话，肯定会手刃他们这些叛逆之徒。至于后面打着保皇党旗号的哈夫洛克和潘多顿，也很忌惮科尔沃，他们知道科尔沃和皇家的关系非比寻常，是不能够被收买的，若是发现艾米丽被操控的话，必定会铁手无情，所以才要千方百计的毒害他。有科尔沃这样的人存在，任何的谋逆叛乱者都会惶惶不可终日。

DISHONORED 《耻辱》全符文收集流程攻略

极品 总评 9.0

制作	Arkane Studios
发行	Bethesda
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.2
上手精通 Difficulty	8.8
画面 Graphics	8.6
音效 Sound	8.6
创意 Creativity	9.2
剧情 Story	8.8

操作键位

移动：W、S、A、D
跳跃：空格
潜行：C
冲刺：Shift
探头：Q、E
使用/收起武器：F
用剑攻击：鼠标左键
使用能力或道具：鼠标右键
快捷轮盘：鼠标中键
切换快捷物品：鼠标滑轮
格挡或扼喉：Ctrl
放大：Alt
生命万灵药：R
法力万灵药：T
日志：J
快速保存：F5
快速读取：F9
快捷键：1～10

序：回家（Returning Home）

科尔沃是女皇最信赖的御前侍卫，封号护国公，受到间谍大师巴罗斯的举荐，前往周边诸岛寻求帮助，来缓解丹沃尔泛滥的鼠疫问题。两个月之后他重返丹沃尔，赶往露台参见女皇汇报此行得来的消息，途中遇到小公主艾米丽，这里可选进行一个支线任务：捉迷藏。

往露台的途中，皇家医师索科洛夫正在给高级督察坎贝尔画肖像，这里可以搞点恶作剧，喝掉坎贝尔旁边小桌上的苹果酒，站在坎贝尔的身前，索科洛夫的视线受阻，他恼怒又无可奈何地表示无法完成画作。

露台上，女皇正在和间谍大师说话，悲天悯人的她，希望能善待感染瘟疫的平民。科尔沃将糟糕的消息告诉女皇，女皇神色黯淡。这里陷于其他岛国孤立的境地，不会有任何外援，瘟疫肆虐的王城即将变成一片坟场。小公主看到妈妈悲戚的神情，开口询问，女皇温柔地安慰她，却突然发现周围的守卫消失了踪影，附近的屋顶上人影绰绰，两名刺客闪电般地奔袭而来。

在这里进行简单的战斗练习，尝试挥砍并格挡敌人的攻击，完美的格挡能使对手失去平衡，进而重创之。解决掉几名刺客后，科尔沃被法术束缚，眼睁睁地看着一名红衣人刺倒女皇，掳走了艾米丽公主。女皇在濒死之际拜托科尔沃救回公主，随后间谍大师巴罗斯和督察坎贝尔赶到，认定是科尔沃刺杀了女皇，将他投入寒脊监狱。

◆支线任务：捉迷藏

跑到石桥下面找艾米丽，听她说明游戏规则，利用附近的环境躲起来。在潜行模式下的脚步是没有声息的，从掩体后探头观察动静也不会被发现。

任务1：耻辱（Dishonored）

寒脊监狱

自从被皇家间谍大师控告为谋杀女皇和绑架公主的主犯，科尔沃在寒脊监狱里饱受六个月的折磨，明天就是处决他的日子了。其实巴罗斯和坎贝尔才是弑君事件的主谋，找到科尔沃这只替罪羊后便能高枕无忧的控制丹沃尔了。现在的巴罗斯成了摄政王，小公主艾米丽一直下落不明。

狱卒送来了食物，说是有位朋友关照的。吃掉面包找到纸条和牢房钥匙，纸条上写着逃出监狱的方法。这位神秘朋友的身份着实费解，科尔沃不再揣测，用钥匙打开牢门，到对面的桌上拿起守卫的剑。

进入潜行模式往左走，看到房间里有3名守卫，他们说完话会分散开，解决掉门口背对的守卫，将尸体背到牢房里，避免被其他敌人发现——本攻略提倡秘密潜行的策略，除非迫不得已，否则全部扼喉击倒。非致命击倒不会加重瘟疫的扩散，将使城市的混乱度降低，从而影响到最后的结局。

现在房间里只剩下瘦子和胖子两人，这里可以等胖子转身的时候，快速跟上走出屋外的瘦子。来到下一房间，从墙边的架子爬上去，武器架上有些食物、弹药、药剂和金币（以后每到新场景都仔细搜集一番，游戏中只有金币和回复药水两种道具设定，其他东西会直接回血或兑换成金币）。

从钥匙孔观察门外的情形，解决天桥的守卫拿到庭院走廊钥匙。进走廊下楼梯到审讯室，从保险箱里拿到炸药，顺道阅读一些书籍文件，了解一些背景信息。

离开审讯室，有名军官打开了通往监狱庭院的路。避开庭院里的两名敌人，沿楼梯上去，来到控制室区域，三名守卫分散在各个房间，逐一解决。右边墙边的管道可以爬上去，当下面有敌人经过的时候可施展下落刺杀，但如此会提升混乱度，不是笔者提倡的。清场完毕，操作拉杆。在大门处安放炸药，迅速跑开或躲到垃圾箱后面，等爆炸结束跑出去。纵身跳落下方的水潭，游到岸边跑进隧道入口。

下水道

在神秘朋友的帮助下，科尔沃终于逃离了寒脊监狱。箱子上的一张字条提醒他寻找藏匿的补给箱，带上里边的武器找到萨缪尔，他会引领科尔沃见到那些神秘朋友。

通道里充斥着鼠群，它们会将人类咬噬得尸骨无存。遇到鼠群最好远远避开或扔尸体引开它们的注意力迅速通过。一旦被鼠群围攻，要迅速消灭其中的白鼠才能驱散鼠群。从箱子跳到通道的顶层，往前看到鼠群活生生地吃掉两名守卫的血腥画面。跳到水渠岸边，前边仍有老鼠聚集，跳进水渠游过去。来到一个大房间，上方的管道往平台上掉落了几具尸体，用它们吸引地面的鼠群，冲向附近的圆形手轮打开出口。炉火上的老鼠串居然是回血食物，恶心的设定！用铁索爬到上层，注意楼梯口的陷阱，这类陷阱的附近都有暗弩盒，触碰到线绳会激发弩箭。拆解陷阱前找到暗弩盒的位置，激发陷阱后立刻闪身，拆解弩盒可获得箭支补给。

从补给箱里拿到下水道钥匙和手弩，手弩发射无声，精度也高，是不可缺少的暗杀利器，配合睡眠箭的话，能起到远程击倒的效果。往前滑行躲过陷阱，用密码451打开保险箱。保险箱总共有9个，后面会介绍每个保险箱的位置和密码。

攀爬到上层，从地面的洞跳下去。前面有3名守卫，利用空中的管道避开他们，纵身跃入水池。沟渠里横七竖八的扔满了尸体，在岸边码头见到萨缪尔，乘小船逃离。

狗圈酒馆

这里是保皇党藏身的狗圈酒馆，首领是海军上将哈夫洛克和潘多顿勋爵，他们的地下组织致力于推翻摄政王的暴政，找回小公主艾米丽并确



来到审讯室从保险箱里拿取炸药



这里要利用尸体来转移鼠群的注意力



从管道上行走，避开巡逻的守卫

保她能登上皇位。和他们结束谈话后，前往后面的车间见工程师皮耶罗。

和皮耶罗说话，然后到楼上取鲸油。鲸油是游戏设定的唯一能源，所有机械和电子设备的运作都要用它，类似于我们世界里的电池和汽油。首先到一部机器里拿空罐，放到另一部机器里注满鲸油，再将鲸油罐放到楼下的机器里，皮耶罗给科尔沃制作了一副刺客面具。

回屋里睡觉，醒来发现身周的场景变得诡异扭曲，科尔沃在破碎的虚空中漫步，遇到了自称是界外魔的男子，他是古老的神般存在，在科尔沃的手上烙下印记，从此科尔沃拥有了魔法能力。第一个魔法能力是闪现，能够冲刺到附近的平台上。往前方的平台跳跃，调查女皇的尸体，看到被绑架的小公主。再次和界外魔交谈得到一颗机械心脏，装备它能够看到附近符文和骸骨护符的方位，距离它们越近，心脏的跳动越是剧烈。本攻略会注明每个符文和护符的拿法。

符文可用来学习新的魔法能力，优先学习黑暗视觉和附身。黑暗视觉能够看穿墙壁，观察到敌人的动作和视野范围，升到2级能够看到互动道具。附身能够附身到老鼠身上穿越鼠洞，升到2级能够附身人类。

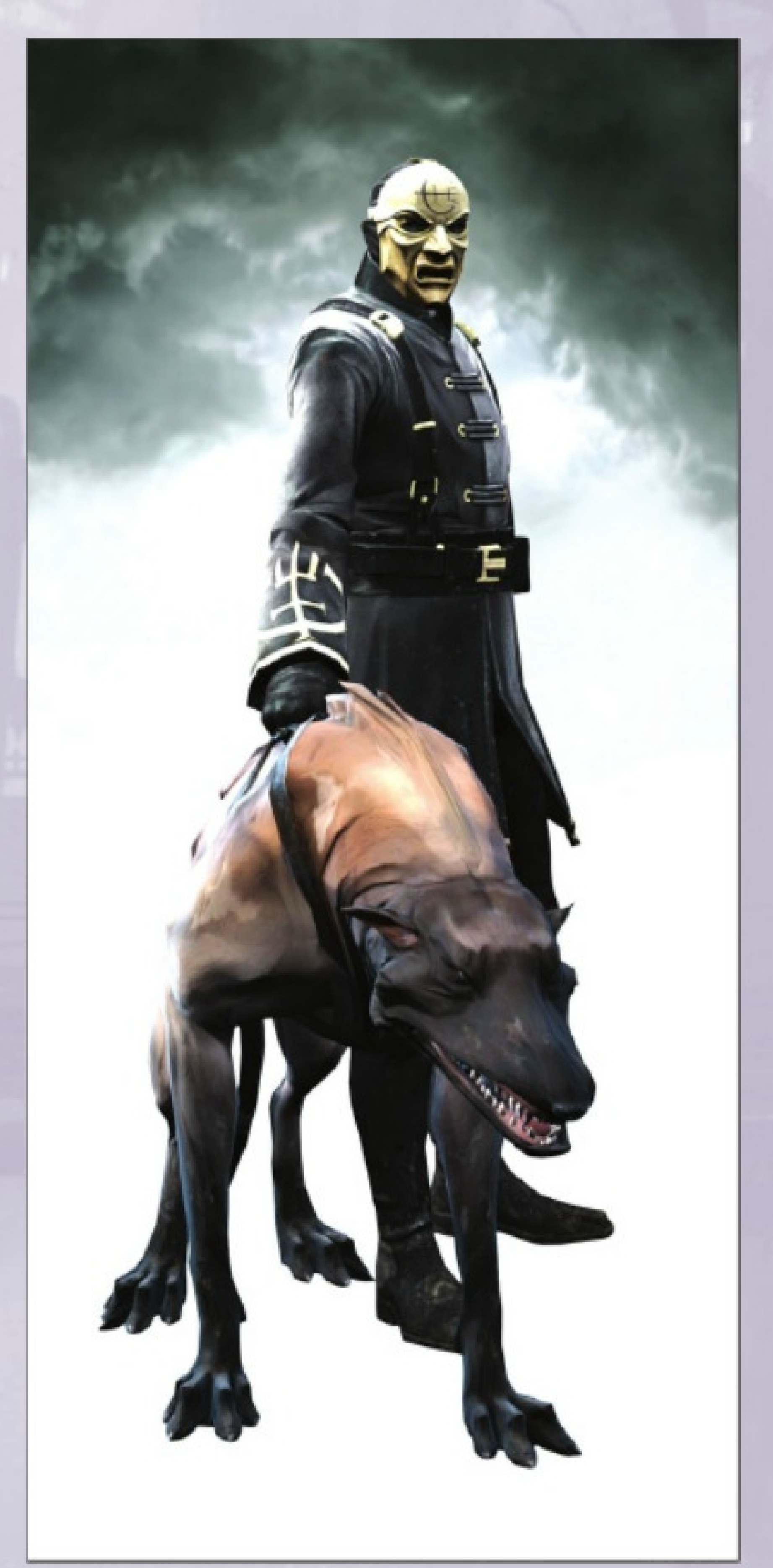
返回现实世界，前往狗圈酒馆附近的海湾岩石上找到1枚符文。回到酒馆找哈夫洛克谈话，接到刺杀督察坎贝尔的任务。坎贝尔是摄政王的亲密盟友，持有艾米丽所在地的秘密，现在要潜进他的办公室盗取日志并杀掉他。保皇党的盟友马丁也被囚禁在那里，争取一并解救。离开酒馆的时候会遇到小公主的老师卡莉斯塔，接到支线任务：解救柯纳队长。



在狗圈酒馆的车间里见到科学家皮耶罗



虚空中的映像，艾米丽和仆人们撕扯起来



任务2：高级督察坎贝尔（High Overseer Campbell）

克雷伏灵大街

乘坐萨缪尔的小船来到酿酒区，看到桥上的守卫在往河里抛弃尸体，击倒桥下的士兵，跳到水里游到大桥的一端，沿着吊车的锁链爬上去拿到骸骨护符（1/5）。

进到城区街道，翻越阳台到公寓，见到萨缪尔提到过的格拉斯老奶奶，接到支线任务：绅士传唤员。她的任务尽量完成，虽然有点邪恶，但能拿到几枚宝贵的符文。

光之壁是游戏中常常遇到的机关屏障，它发射的高压电弧能够击杀任何试图穿越的生物。想要通过它有多样的方法：附身到老鼠身上钻鼠洞；附身到士兵身上直接穿越；修改附近的线路盒，这样它会杀掉穿越的敌人，而科尔沃却毫发无伤；光之壁也是用鲸鱼油来驱动的，拆掉附近供应装置





避开守卫的视线由桥底穿过去

子攀爬到屋顶，或从右边的小巷绕过去，或者附身老鼠钻洞。来到克雷伏灵大街，街左是加尔瓦尼医生的家，街右是艺术品商人的家（任务3：欢愉之屋会拜访那里），可以附身老鼠来往于大街的两侧。大街右边的小巷里解决掉两名恶棍，救出商人格里夫。从里屋的卫生间跳到二层，拿到骸骨护符（2/5）。

前面是第一道光之壁，这里要拆掉鲸油罐关闭它。街道左侧的铁亭里拿取符文（1/7）。来到霍格广场，解决掉士兵，用拉杆解救出被束缚的马丁。马丁告诉科尔沃一则消息，坎贝尔和柯纳队长在会客厅会面，准备下手毒害柯纳。往前听到守卫的谈话，接到支线任务：异教徒的印记。

坎贝尔的办公楼

来到办公楼外的街道，这里的守卫森严，潜行进去的难度不小，可以从街道左侧的楼梯下去，穿过维护管道进入大楼地下室。前往办公室区域的路径有3条：利用楼体外围跳进窗户，附身老鼠钻进去，从地下室的狗舍进去。在狗舍的右边有道密码门，用密码217开门会释放鼠群，吸引守卫和猎犬，趁机通过这里。

进到办公大楼内部，将楼梯附近的两名守卫解决掉，尸体背到地下室。上楼到二层，清掉走廊上的守卫，完成支线任务：异教徒的印记，再打开会客厅的大门，这样在处置坎贝尔时会有非致命选项。

进入会客厅，从墙上拿符文（2/7）。调查酒杯有4种选择，作出选择后退出房间。闻听钟声响起，坎贝尔和柯纳相邀饮酒。

接下来根据选择会有剧情分歧：若选择往坎贝尔的酒杯里下毒，则坎贝尔被毒杀，柯纳队长存活。若选择将两只酒杯的酒混合，则坎贝尔和柯纳会同时挂掉。若什么也不做退出房间，那么柯纳被毒死，坎贝尔会自己跑到地下密室里。若选择将两只酒杯倒空，那么两人没喝成酒，两人会一路交谈前往地下密室。

如果坎贝尔没有被毒杀，则需要前往地下密室来解决他并拿到日志，顺道救出面临危险的柯纳队长，在密室的展柜内有枚符文（3/7）。如果此前完成了支线任务：异教徒的印记，那么在击倒坎贝尔之后，将他背到审讯室的椅上，在他脸上烙下异教徒的印记。从此坎贝尔身败名裂，无法见人，最终感染瘟疫沦落与鼠辈为伍的下场。

棚屋区

来到后园，在这片棚屋区里有两枚骸骨护符和一枚符文。在小巷里有带猎犬的士兵巡逻，利用屋顶避开他们。来到右前方的屋子，骸骨护符（3/5）在密封的屋子里，这里要附身到老鼠身上穿墙洞进去，在此前要移开桌上的瓶子和老虎钳子的铁栓，才可以让老鼠通行无阻。

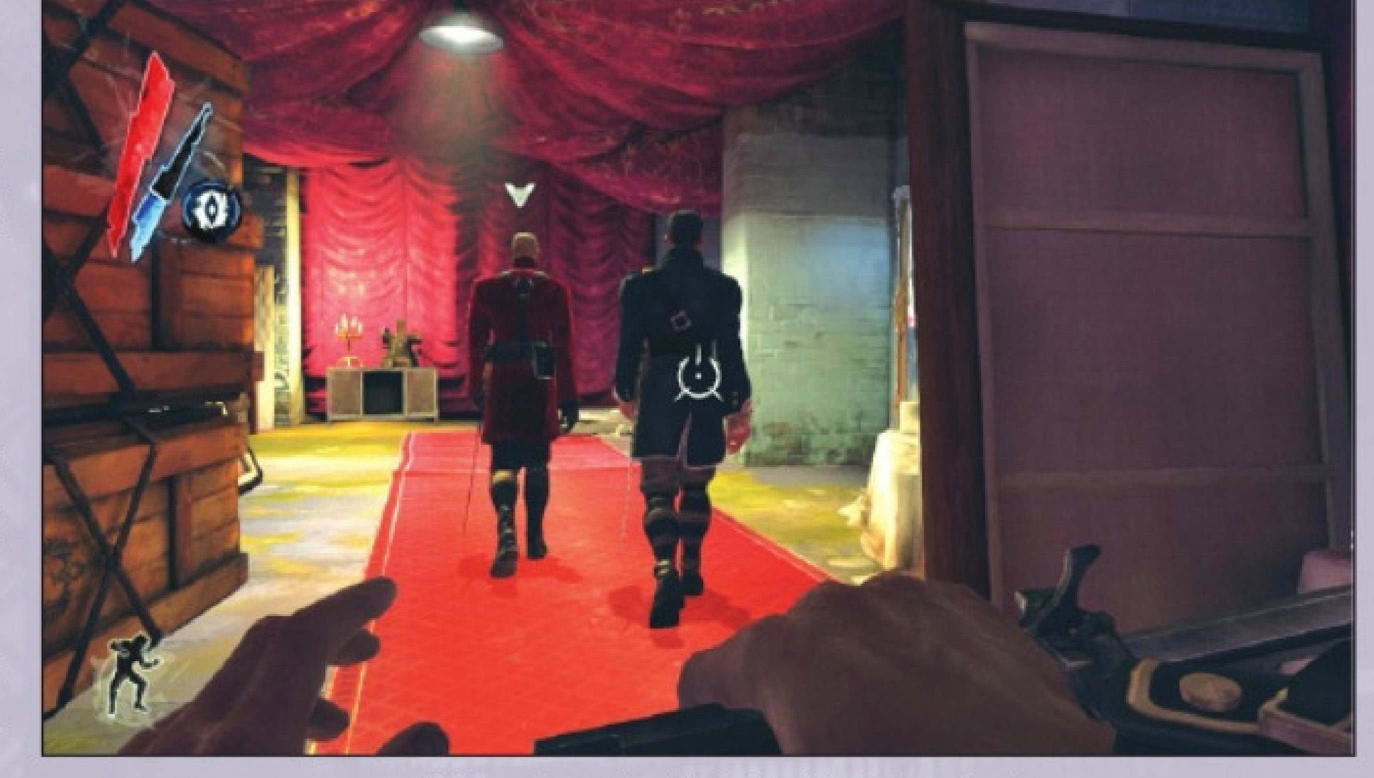
在士兵的寝室里有只密码箱，密码是203。寝室对面的屋里有符文（4/7），车间钥匙在小巷里的落单士兵身上。由屋顶进到相邻的仓库里，沿索链爬下去，避开鼠群拾取骸骨护符（4/5）。

回到狗圈酒馆，在庭院和哈夫洛克交谈，他开始解读坎贝尔日志中的信息，希望能找到小公主的藏身处。

◆支线任务：绅士传唤员

在酿酒区的街道，由阳台跳进公寓，格拉斯老奶奶有些神经兮兮，言语凌乱。从她手里拿到前门钥匙，开门解决掉几名恶棍，得到老奶奶的“生日礼物”——符文（5/7）。老奶奶的任务的奖励都是这种“生日礼物”。

老奶奶想要惩罚瓶街帮的家伙，他们在自制抑制疫病的万灵药。老奶奶希望科尔沃前往加尔瓦尼医生的家里拿到病毒样本，污染瓶街帮的蒸馏室。



跟随坎贝尔和柯纳队长进入地下密室



这枚骸骨护符在墙后的密室里，要附身老鼠从墙缝钻过去

前往克雷伏灵大街的左侧，进到加尔瓦尼医生的家里。先解决前厅的守卫，等二层的女仆和守卫分散开，再到卧室击倒女仆取得钥匙，前往餐厅找到密码箱，密码是287。来到三层从守卫身上取得实验室钥匙，实验室里有排书架，挪动一本假书移开书架找到密室，从柜子里拿到疫鼠的内脏。而后进入酿酒厂，沿着空中的管道避开地面的守卫，在门前解决一名守卫取得酿酒区主钥匙。进到车间，前方有陷阱，用钥匙开栅门进入控制室，避开交谈的守卫进入右边的酒窖。酒窖里也有陷阱，可附身老鼠穿越。在高处的屋梁上有骸骨护符（5/5），可利用探出的酒桶飞身上去。到楼梯下找到蒸馏器，完成投毒操作。回去找格拉斯老奶奶，拿到符文符文（6/7、7/7）。


用老鼠内脏样本来污染瓶街帮的蒸馏器

◆支线任务：异教徒的印记

进入坎贝尔的办公楼，从走廊的守卫身上取得审讯室钥匙。进入档案室调查文档，得知异教徒的印记类似中国古代的黥刑，会给犯人带来一生的印记和耻辱，然后前往审讯室的楼上取得异教徒标志的烙铁。


潜进档案室了解异教徒印记的事情

◆支线任务：解救柯纳队长

这个任务在主线离开酒馆时自动接到，公主教师卡莉斯塔说坎贝尔要毒杀她的叔叔柯纳。在进行主线时，不要让坎贝尔毒死柯纳队长，即可完成这个任务。

任务3：欢愉之屋（House of Pleasure）

狗圈酒馆

一觉醒来，到庭院找哈夫洛克，他说酒馆下面的水道里有恸哭者，要科尔沃下去调查。在水道中遇到两名恸哭者后可选杀掉，或用催眠箭放倒，装备心脏收集到两枚符文。

在酒馆见到哈夫洛克和马丁，得知艾米丽在城中的金猫浴馆，摩根和卡斯提斯囚禁着她，他们是潘多顿勋爵的双胞胎兄长，科尔沃得除掉他们救回公主。在庭院里见到潘多顿，他鼓励科尔沃去除掉两位哥哥，一副满不在乎的样子，只是不停地饮酒。



酿酒区

来到市区街道，往酿酒厂的方向走遇到几名喽啰，说瓶街帮的老大松颚要见科尔沃。进入酿酒厂的酒窖见松颚，接到支线任务：失踪的克劳雷，完成此任务能拿到旅馆钥匙。在车间建筑旁边的栅栏里关押着几名恸哭者，里面的沙发上有枚骸骨护符（1/5）。离开酿酒厂，从旁边的屋顶跳上管道和阳台，进屋拿到骸骨护符（2/5）。

来到第二道光之壁前，拆除鲸油罐解除之。街道右侧的大门就是前往金猫的通路，另一条通路是通过旅馆的屋顶前往金猫，在旅馆的床垫边拾取骸骨护符（3/5）。金猫的右侧有幢民居楼，屋子里有符文（1/5）。走旅馆路线的话要经过屋顶、阳台和管道跳进屋里。若直接从大门进来，往街道右侧进屋即可。

金猫浴馆

来到金猫阳台的上方平台，跳到四层的楼梯间。在三层办公室里找到夫人，从她身上偷取金猫主钥匙。在她的身前有张纸条，阅读得知艾米丽的下落。桌上有本宾客名簿，里面写着摩根、库斯提斯、艺术品商人帮庭的位置。

返回四层，用钥匙开门进屋收集钱物，从画像上拿取骸骨护符（4/5）。前往五层的寝室，在第一间屋子里拾取符文（2/5），在第二间屋子内找到艾米丽，她会通过贵宾通道跑到出口待命。

现在科尔沃的目标是解决潘多顿双胞胎兄弟。前往三层的洗浴厅，在门口的画像上拾取符文（3/5）。洗浴厅的左侧是白银室，在里边能找到艺术品商人，和松颚的支线任务相关。摩根和库斯提斯分别在浴池一层的象牙室和二层的吸烟室，动手前建议清掉房间外的守卫，以免侍女的惊叫声唤来守卫。象牙室从阳台潜入，摩根

在和侍女说话。在吸烟室可直接推门躲到屏风后，看到库斯提斯和侍女在玩角色扮演。两人都可从背后割喉或用手弩射杀，也可以完成松颚交付的支线任务，获得艺术品商人的保险箱密码后交给他，他会帮忙杀掉两兄弟。

带上艾米丽前往酿酒区，在屋里拾取骸骨护符（5/5）。回到克雷伏灵大街，进到艺术品商人的家里，在三层有两名士兵调查一道密码门，将他们解决掉，用密码138或879开门，从密室里拿符文（4/5）。

商人的豪宅赶往码头与艾米丽、萨缪尔会合，返回狗圈酒馆。



潜入吸烟室击杀卡斯提斯

◆支线任务：失踪的克劳雷

松颚怀疑是加尔瓦尼医生在破坏他的生意，委托科尔沃前往医生的家里调查。此前他曾派出心腹克劳雷调查此事，结果有去无还。科尔沃来到医生的家里，在三层的实验室解决掉守卫，在桌上找到克劳雷的尸体，拾取克劳雷的音频卡，进密室拿符文（5/5）。

返回酿酒厂将克劳雷的音频卡交给松颚，取得旅馆钥匙，此后可通过旅馆的屋顶抵达金猫。他的后续任务是拿到艺术品商人的保险箱密码，前往金猫的白银室，用电椅逼供商人，得到密码138，回去告诉松颚，他会出手解决掉潘多顿兄弟。


在加尔瓦尼医生的实验室里找到克劳雷的尸体

任务4：皇家医师（The Royal Physician）

在酒馆前的塔楼阳台见到潘多顿勋爵，刚死去两位兄长，语气神情难免有些悲凉，聊过几句后折身回到酒馆。哈夫洛克说摄政王有个情妇，借助波义耳家族的财力给摄政王提供资金支持。闻知索科洛夫曾为她画过肖像，若是找到索科洛夫，就能知道那个情妇是谁了。

索科洛夫住在考德文大桥的北端，想要塞缪尔的小船到达那边，需要关闭大桥上的探照灯。

考德文大桥南部

避开几名守卫进到仓库，二层有辆轨道运输车，先爬到上层拿鲸油罐恢复电力，再乘运输车到达对面的平台。街道上有几名士兵，观察他们的行走路线，利用高处的雨搭和阳台跳到街道对面的屋子拿符文（1/5）。这间屋子需要绕到临海的一面，爬索链进去。返回街道来到拱洞大门前，从左侧的小门到桥下，用机械桥跳到一间屋子拿骸骨护符（1/3）。

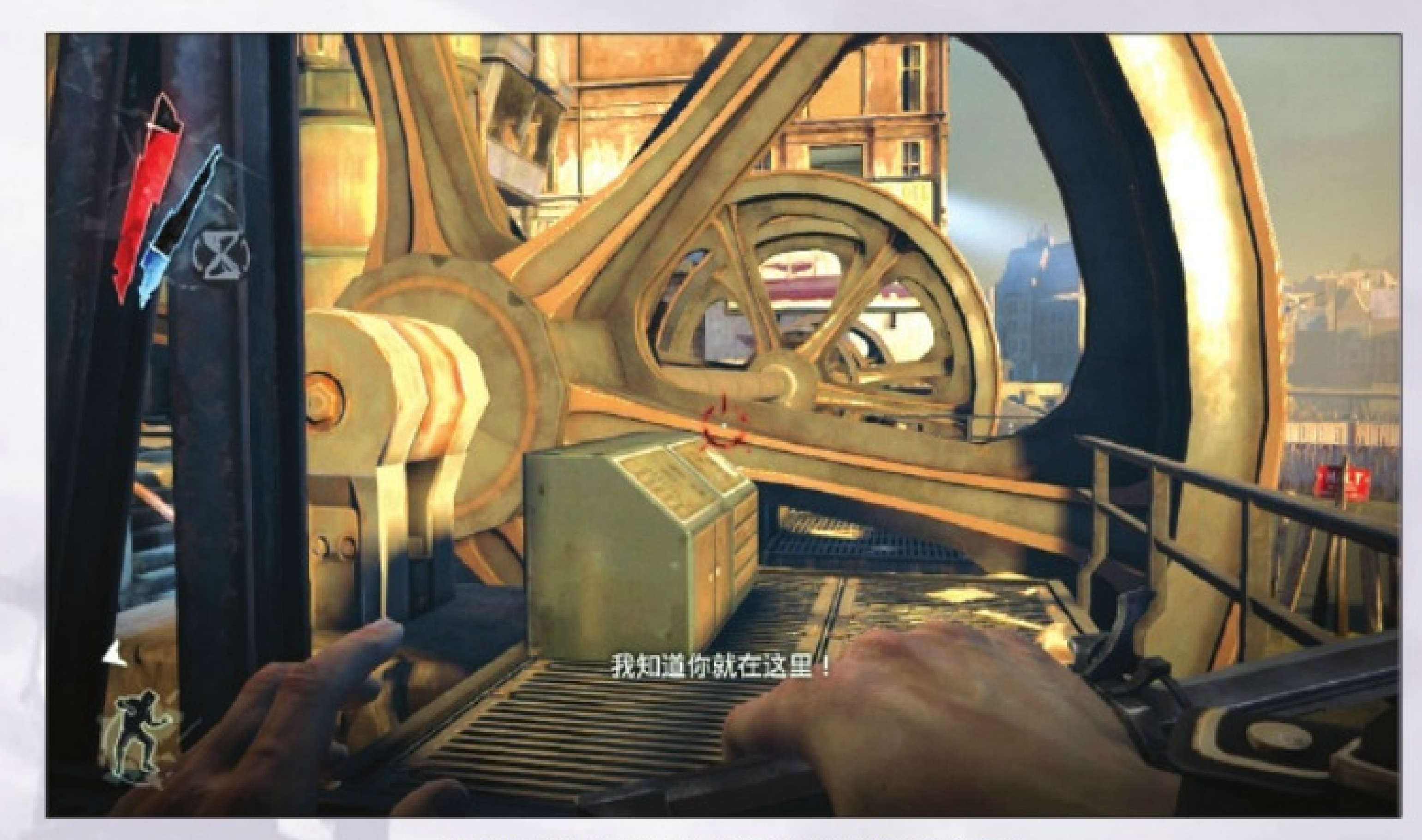
穿过拱洞大门，等士兵和贵族分散开沿小巷前行，先往左侧跃进贵族的家里，用密码473开保险箱拿到（2/5）。下一枚符文在相邻的公寓里，等里面的恶汉走到阳台上解决掉他，进屋取得符文（3/5）。

考德文大桥

桥头的电弧炮需要避开，由左侧的梯子到桥下，绕过电弧炮来到后面，往前进入第一座吊塔的房间，解决几名士兵后沿梯子一路朝上，遇到电弧炮需要拆掉鲸油罐来停止运作。击倒一名军官拿到钥匙，升起桥梁到达第二座吊塔建筑，过去拆除鲸油罐关闭探照灯。

由吊塔一路下行，解决掉沿途的士兵，电弧塔可以直接跳至下层避


利用升起的机械桥到达对面的屋子拿到骸骨护符



利用时光扭曲技能穿过旋转的轮子

过。在底层的房间里关闭着一名渔夫，对话接到支线任务：帮助拾荒者。这个支线的意义不大，主要是熟悉淡水甲贝的打法，这种讨厌的生物在后面会经常遇到。

来到米德罗变电站区域，在屋里桌上拾取符文（4/5）。这里的街道上徘徊着4名士兵，要想法解除前面的光之壁。方法一：上楼梯跟随士兵进控制室，用拉杆停止旋转的轮子，这样科尔沃就可以跳进院子里拆除鲸油罐。方法二：使用扭曲能力让时间变慢，穿过旋转轮子的缝隙进到院子里拆除鲸油罐。

考德文大桥北部

穿越光之壁后，注意左边的鲸油提炼厂里有枚护符（2/3），需要从阳台翻进去拾取。来到大桥北部，左边的废墟里有骸骨符文（3/3），攀跳到上层拿取。前方还有幢坍塌的公寓楼，一层被士兵辟为牢房，潜行到左边拆除鲸油罐，除掉牢房的封锁帮助囚犯逃走，附近的守卫会追杀他们。趁机跳到二层挪开墙壁的油画，用密码294开启保险箱。

前方就是索科洛夫的实验车间，有两条通路进去，一条是从窗户潜入，一条是从河里游到车间的底部酒窖进入。车间里守备森严，沿着空中管道往来于各处走廊和房间。在中层末端的房间两侧有光之壁保护，里面的楼梯通往索科洛夫的办公室。在隔壁有个接线盒，修改电路便可自由穿越。走屠杀路线的话，可以放任不理。走慎杀路线，进去后将鲸油罐拆掉，这样不会杀死那些出入的士兵。

在阁楼里找到索科洛夫，击倒他，从桌上拿到符文（5/5）。背着他前往附近的电梯，这里需要找一个鲸油罐才能恢复电梯的运作。降落到大门前厅，看到外面阳台上有两名士兵，逐个解决掉，背着索科洛夫下楼梯。外面的大门处聚集着很多守卫，不敢轻撄其锋，从通道的左侧跳下去，沿着桥下的人行道走过去，望到了萨缪尔的小船……

回到狗圈酒馆会有选项，前去找艾米丽或是睡觉。在酒馆见女仆塞西莉亚，得到有关安全屋的消息，前往三楼寝室的床下拾取公寓钥匙。回到自己的卧室，从窗户跳到外面的天桥上，在附近的塔楼见到艾米丽，她正在作噩梦，呼叫着妈妈和科尔沃的名字，卡莉斯塔老师说公主一直睡不踏实。在墙上，有一幅艾米丽画的妈妈肖像。

◆支线任务：帮助搭荒者

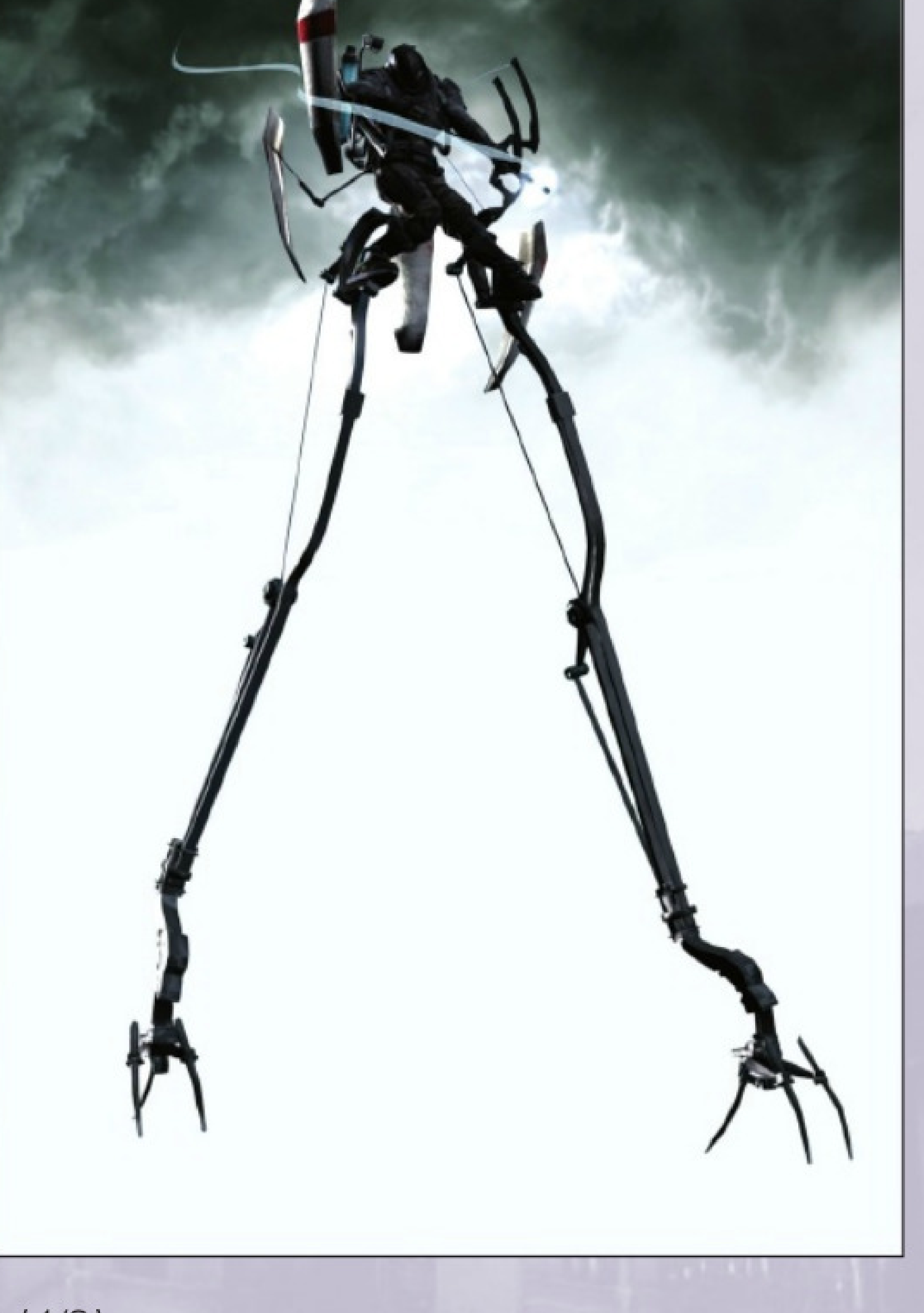
考德文大桥的吊塔里关押着一名拾荒者，解救他，他说会给科尔沃一些回报。跟着他沿桥下走过去，会遇到淡水甲贝的攻击，这种生物要在它张开甲壳的时候才能射杀。往前走到栅门处，回身到桥上从士兵身上偷到钥匙，打开栅门。结果拾荒者翻脸无情，呼朋引类围攻科尔沃，科尔沃不得已杀掉他们。如果走慎杀路线，就不用做此任务。他藏宝物的地方，就在他饮水处的楼里公寓内。



潜入索科洛夫的实验基地内部


在塔楼的公主卧室里探望艾米丽，卡莉斯塔说她一直在做噩梦

任务5：波义耳女士的最后派对（Lady Boyle’s Last Party）



狗圈酒馆

科尔沃被艾米丽吵醒，在桌上看到艾米丽为自己画的肖像。到楼下看到皮耶罗正在偷窥他心仪的卡莉斯塔洗澡，被科尔沃撞见，他慌张地辩称在研究什么新型锁具，呵呵，绝顶聪明的科学家并不代表是位绅士。那么，等他离开咱也不客气了，嘿嘿。

前往监牢审问索科洛夫，这里选择释放老鼠或表达自己的心意，选择表达心意的话，前往车间找皮耶罗买白兰地。索科洛夫只知道摄政王的情妇是波义耳三姐妹中的一位，每次他画的都是背影，那位夫人的面貌从未得见，在今晚波义耳家族举办的假面舞会上，他会再次见到那位夫人。科尔沃决定戴着刺客面具去会会那位夫人，在离开牢房的时候遇到潘多顿，他委托科尔沃带一封书信给绍尔勋爵，接到支线任务：潘多顿的留言。

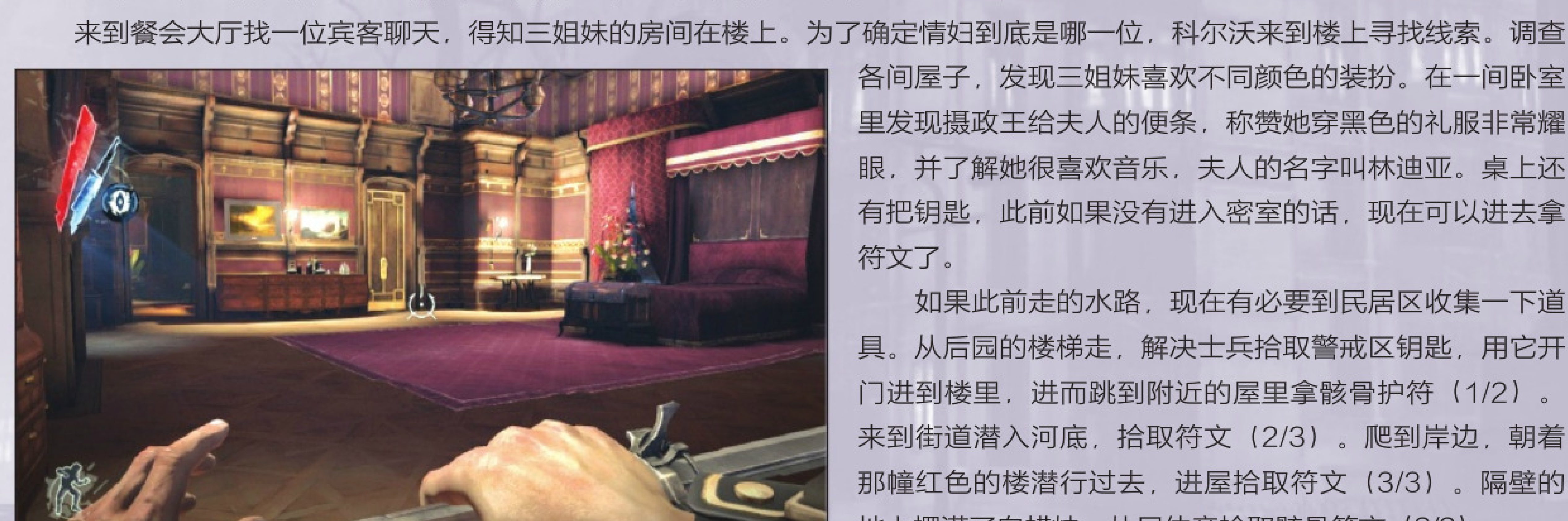
波义耳庄园

潜入庄园的路径有两条，一条是通过民居的屋顶到达庄园后院，一条是由水道潜进去。如果有附身技能的话最好走水道，这样能避开岸边巡逻的高跷战士。

跳到河里附身到一条鱼身上，穿过栅门进到下水道，往前来到酒窖。酒窖里有间密室，需要酒窖钥匙才能进去。楼梯处的门是从里边锁住的，跳到左边的木梁上打开窗里的开关。

进到厨房，女仆们正忙碌着准备晚餐。这里是中立区域，不做出越格的举动是不会被识破身份的，所以还是将武器收起来吧（长按F）。厨房里有老鼠，附身上去钻洞下到酒窖的密室里，从箱子里拿符文（1/3）。

来到餐会大厅找一位宾客聊天，得知三姐妹的房间在楼上。为了确定情妇到底是哪一位，科尔沃来到楼上寻找线索。调查各间屋子，发现三姐妹喜欢不同颜色的装扮。在一间卧室里发现摄政王给夫人的便条，称赞她穿黑色的礼服非常耀眼，并了解她很喜欢音乐，夫人的名字叫林迪亚。桌上还有把钥匙，此前如果没有进入密室的话，现在可以进去拿符文了。


调查波义耳三姐妹的卧室，确定摄政王情妇的身份



替潘多顿送信，结果被迫参与一场决斗

如果此前走的水路，现在有必要到民居区收集一下道具。从后园的楼梯走，解决士兵拾取警戒区钥匙，用它开门进到楼里，进而跳到附近的屋里拿骸骨护符（1/2）。来到街道潜入河底，拾取符文（2/3）。爬到岸边，朝着那幢红色的楼潜行过去，进屋拾取符文（3/3）。隔壁的地上摆满了白蜡烛，从尸体旁拾取骸骨符文（2/2）。

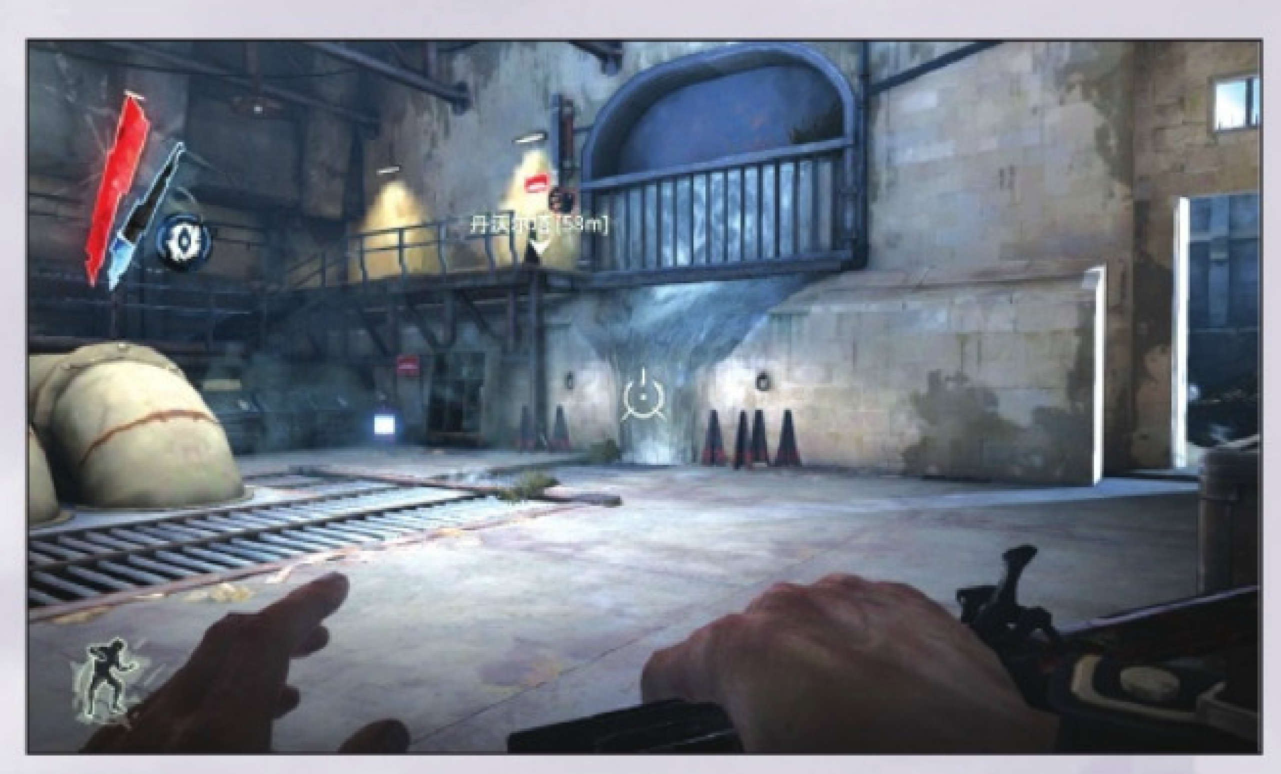
回到庄园的宴会大厅，和一身黑色礼服的林迪亚交谈，将她约到音乐室聊天，或者谎称是替摄政王传信的，要她前往酒窖幽会，等她走到没人的地方下手解决。撤离的路径建议走水路，沿着水道全力潜泳，在闸门落下之前冲过去和萨缪尔会合。如果在派对中没有错杀其他夫人，则会在科尔沃的床边收到匿名信和一份礼物：1枚符文。

◆支线任务：潘多顿的留言

在酒馆的牢房外遇到潘多顿，他委托科尔沃带信给绍尔勋爵。于是前往波义耳庄园的后花园，见到戴着狼头面具的绍尔勋爵。将书信转交给他，他要科尔沃挑选武器，然后两人展开决斗。拿上枪站到指定的圈里，转身将绍尔射杀。回到酒馆，潘多顿会送给科尔沃1枚符文。

任务6：重返丹沃尔塔（Return to The Tower）

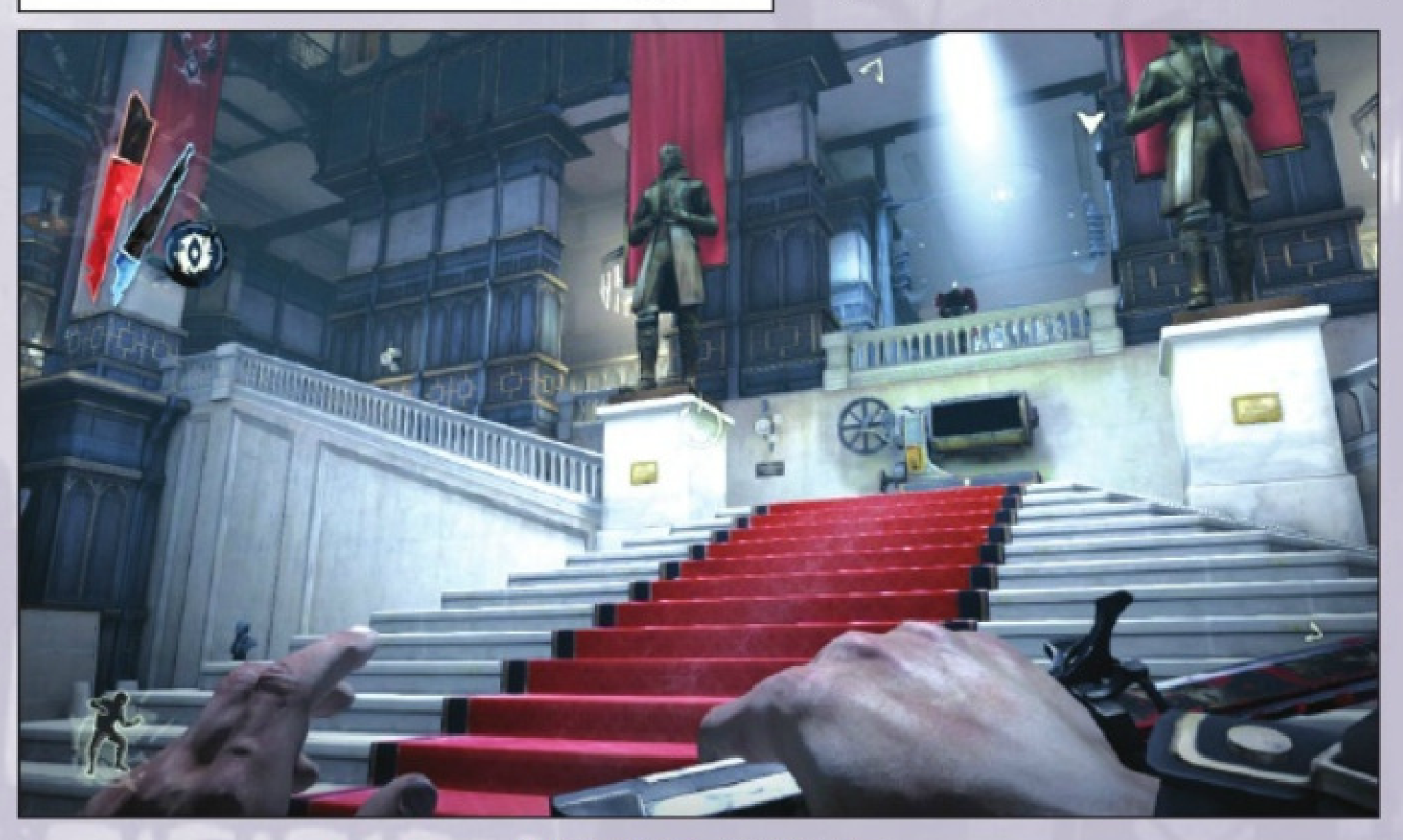
哈夫洛克说现在的摄政王已经孤立无援，末路穷途。现在要前往丹沃尔塔解决掉他，然后辅佐艾米丽重掌皇权。科尔沃乘坐小船赶往丹沃尔塔的码头，萨缪尔说摄政王建立了一座广播站，对外部发布一些重要信息，接到支线任务：广播站。


打开维修室的水闸，通过水道前往阵地指挥部

来到码头，这里要利用四周墙壁的平台和管道跳到顶部，注意在上部的墙壁有通道，从尸体旁边拾取骸骨护符（1/2）。前面的房间有电弧炮，拆除下面的鲸油罐来解除它。到达码头的顶层，前面的光之壁有多种方法穿越：可以附身到士兵身上，或从右侧的通路绕过去，或是拆除鲸油罐，或是修改电路使它的作用逆转。

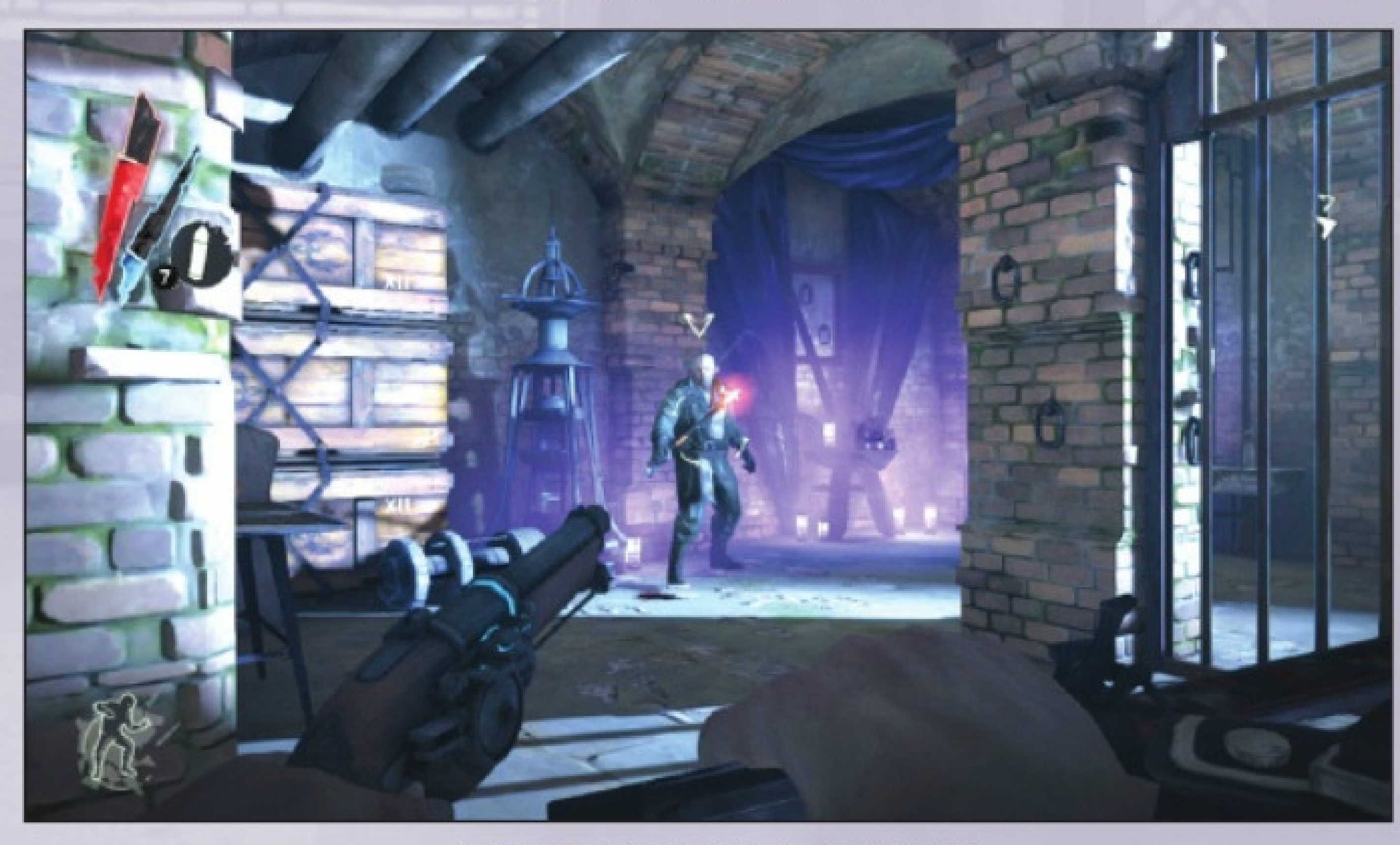
前往是高跷士兵和炮塔防守的广场，行走的路线有左右两条，殊途同归。左侧的路线要进入一间屋子，用阀门打开闸门，沿着外面的河渠到达阵地指挥部。右侧的路线抵达壕沟的末端，穿过左侧的缺口往上跳，直接抵达阵地指挥部。

将指挥官解决掉，阅读纸条了解地下室和皇家拷问官的讯息，接到支线任务：访问拷问者。从旁边的寝室床下拿符文（1/4），上楼梯沿着围墙走，抵达丹沃尔塔大厅。解决掉大厅内的几名守卫，到二层的屋里拆鲸油罐停止光之壁的运作。来到丁字路口走右侧走廊，这里能找到前往虐待者密室的石阶。


进到丹沃尔塔的前厅

来到三层，正前方的士兵身后就是摄政王的密室，他的身前是一道光之壁。三层的走廊是回字形的，在左侧走廊的转角有道机关可以打开一间暗室，进去拿骸骨护符（2/2）。击倒门前的守卫进到密室刺杀摄政王，用密码935打开保险箱，拿到摄政王的信件和自白音频卡，在床前箱子里找到符文（2/4）。自白音频卡是支线任务：广播站的任务道具，杀掉摄政王之后可做此支线。从密室隔壁的音乐室前往顶部天台，进入摄政王的安全屋，躲避高跷战士溜到上层，拾取符文（3/4）。

返回狗圈酒馆，保皇党举行了庆功会，科尔沃不过喝了几杯便视野模糊起来，甫回卧室便扑倒在地，人事不醒。朦胧中闻听哈夫洛克和潘多顿的话语，原来他们合谋构陷科尔沃，准备将他带回城里治个弑君之罪，而他们则扮成拯救公主的英雄。萨缪尔偷偷将科尔沃背出酒馆，放到一条小船上随波逐流。


击杀地下密室里的皇家拷问者

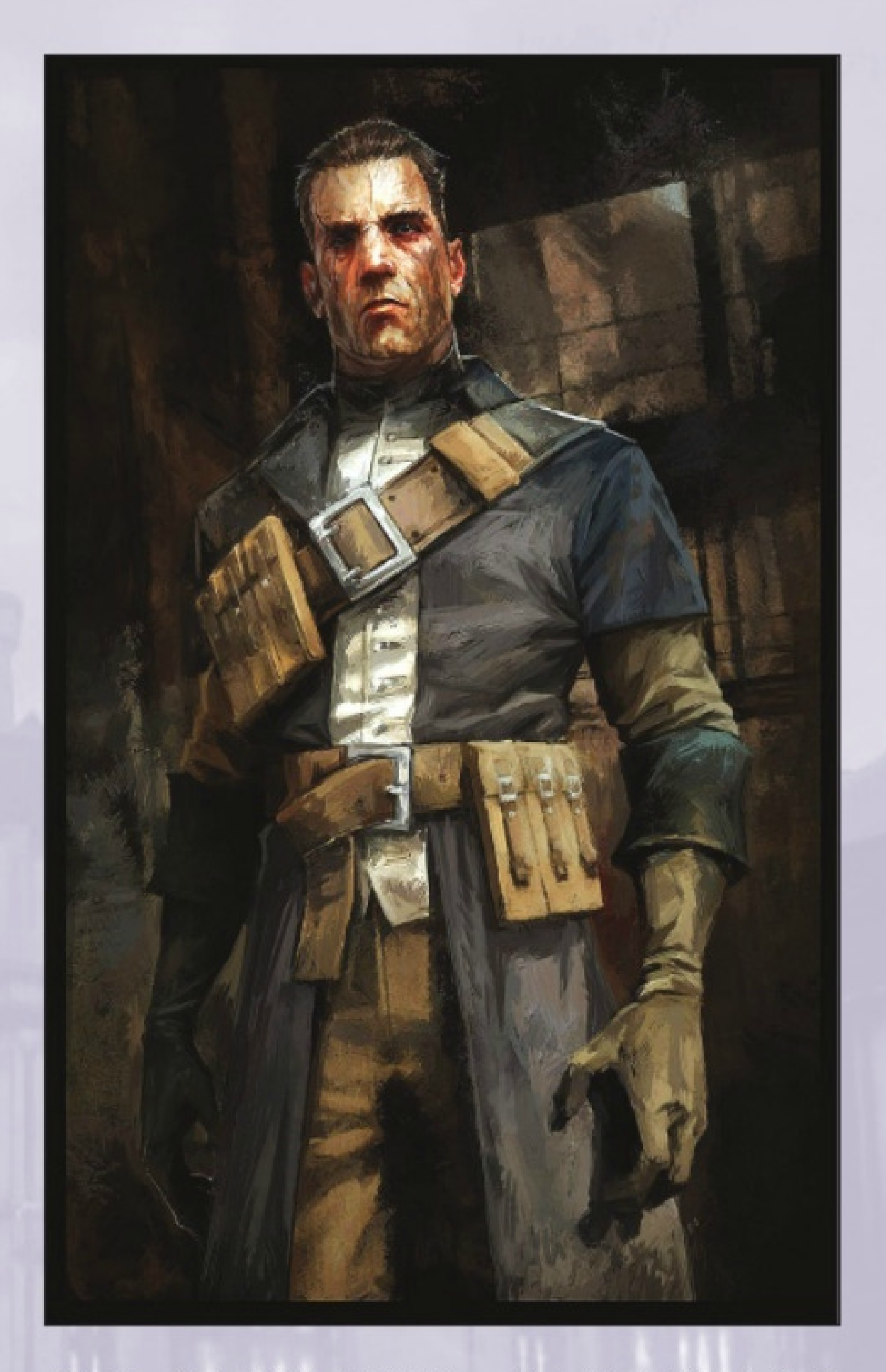
◆支线任务：访问拷问者

在丹沃尔塔外的阵地指挥部拾得1张纸条，里面提到皇家拷问官。科尔沃前往塔内进到地下密室，拷问者和一条猎犬扑过来。迅速使用时间扭曲技能换上手枪轰杀猎犬，继之是拷问者，闻声而来的守卫最后击杀，拾取符文（4/4）。

◆支线任务：广播站

在击杀摄政王后，从保险箱里拿到摄政王的自白音频卡。广播站的入口就在三层，使用时间扭曲躲避电弧炮的攻击，迅速冲到上层。找到广播站，将音频卡插进读卡器，摄政王的内心独白向全城播出。

任务7：水淹区（The Flooded District）



水淹区

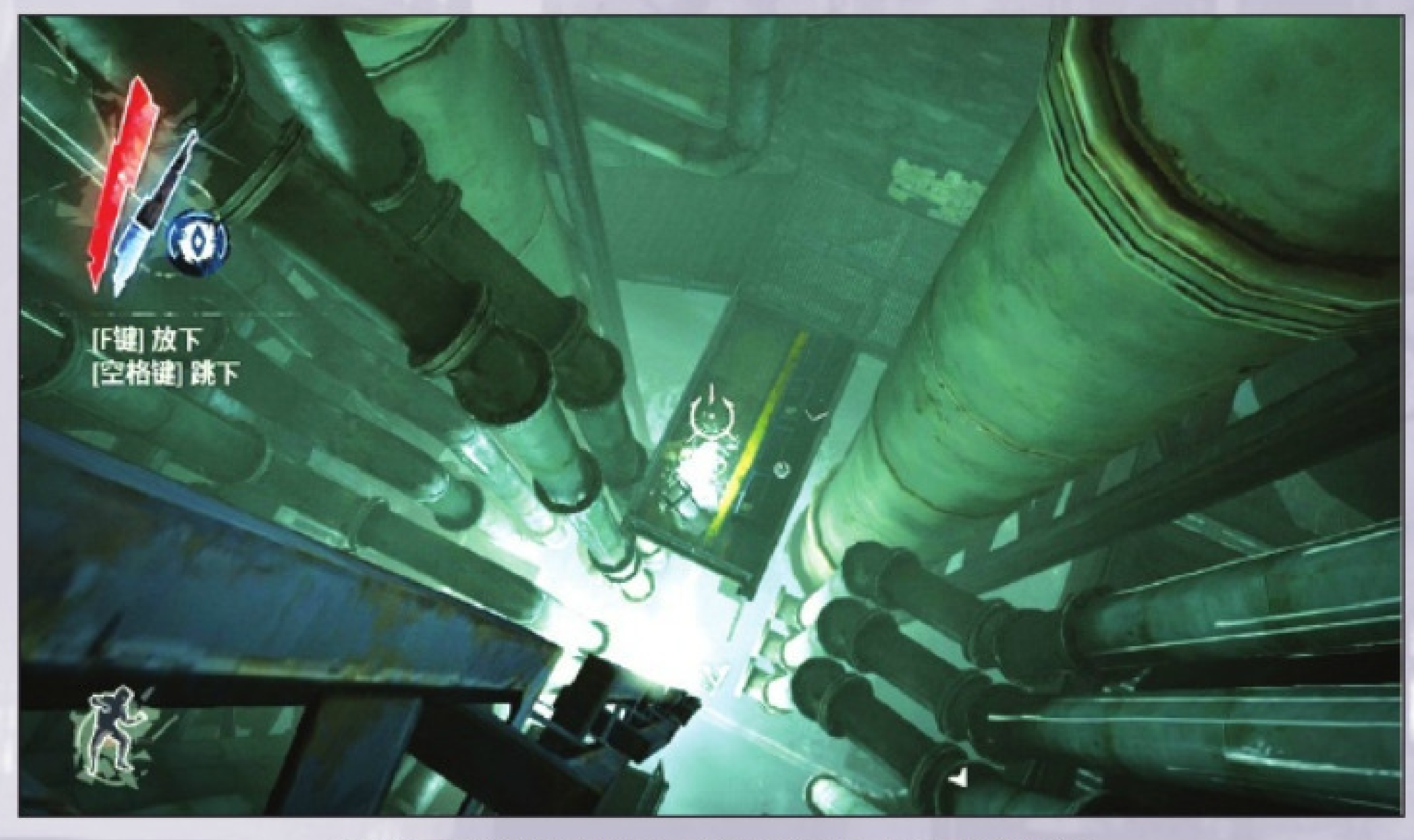
科尔沃醒来后身在丹沃尔城的水淹区，被刺杀女皇的刺客托德劫获，他知道科尔沃见过界外魔，羡慕嫉妒恨地把科尔沃的装备丢下提炼厂的坑道，随后将科尔沃击昏扔进了垃圾筒。

科尔沃用砖块砸碎木板，跳出去拾起刺客的剑。沿楼梯上去，有两名刺客徘徊在屋子里。刺客的身手相当了得，尽量不要触发战斗，不然死得很惨。这里避开两名刺客，潜到阳台跳入水中。

现在有两个任务目标，前去取回丢失的装备（支线），或去找刺客首领托德复仇。寻找装备虽是支线任务，路线却是和主线关联的，因此放到主线里来介绍。街道上洪水汪洋，水里有漫游的食人鱼，在这里利用断墙和平台跳过去，也可附身到鱼上游过去。在街道末端有些淡水甲贝，现在身上没有远程武器是无法消灭它们的，所以只有潜到水底游到台阶上。附身老鼠穿过栅栏，由附近的阳台进屋，火炉上有枚骸骨护符（1/8）。

鲸油提炼厂

沿着屋顶和雨搭跳进鲸油提炼厂的院落，需要通过一道机械楼梯进入车间内部，不过楼梯需要恢复能源才能接通。前往对面的控制室旁，从机器上取得空罐并注满鲸油，将它放到控制室的机器里，接通机械楼梯。



沿着索链爬到提炼厂的坑道找回自己的装备



潜进托德的办公室，可选择刺杀或宽恕他

上楼梯沿通道行进，中间有断破坏的路，跳到下边取得骸骨护符（2/8）。爬进车间，这里有道翻转平台，需要恢复能源将其翻转。击碎右侧通道的木栅，跳进去拾取空罐，注满鲸油。站到平台的末端，抓住索链爬到坑道的底部，拿回自己的装备。如果此前曾给坎贝尔烙上异教徒的印记，那么此时会遇到沦为恸哭者的他，杀与不杀随便了。

这里不必沿原路返回，从楼梯上的窗户跳到院落，此时身上有手弩了，解决掉几只淡水甲贝，跑到草丛里拾取符文（1/5）。在院落的一边有道围栅，可以跳跃过去进入罗德绍尔水滨上城区。

托德的巢穴

街道上有两名刺客，其中一名身上有轨道车站办公室的钥匙，可用来打开罗德绍尔中部的门。走到街道末端，从尸体旁拾取骸骨护符（3/8）。来到罗德绍尔中部，在废墟的通道上巡逻着众多的刺客，先沿着底层潜行，绕到一幢屋子的后面再跃上栈桥，避开刺客的目光从窗户爬进楼里，前面就是托德的办公室。



跳到瘟疫列车上赶往罗德绍尔大门


完成格拉斯老奶奶的支线才能拿到下水道钥匙

此时接到支线任务：刺客的复仇，可选择杀与不杀托德。选择不杀的话，先放倒旁边的守卫，绕到他的身后击倒，偷走他身上的弹药袋，取得骸骨护符（4/8）。离开办公室，爬索链到底部拾取符文（2/5）。

瘟疫列车

穿出隧道是条阴暗的河道，往右边拾得骸骨护符（5/8）。沿河道前行，望到远处的列车往河道里抛弃尸体，一会儿要利用列车到达罗德绍尔大门。现在有两条通路可走，从河道里的管道往上方的小桥跳，到达列车那边。从河道往右岸爬上去，接到支线：建立一个安全避难所。

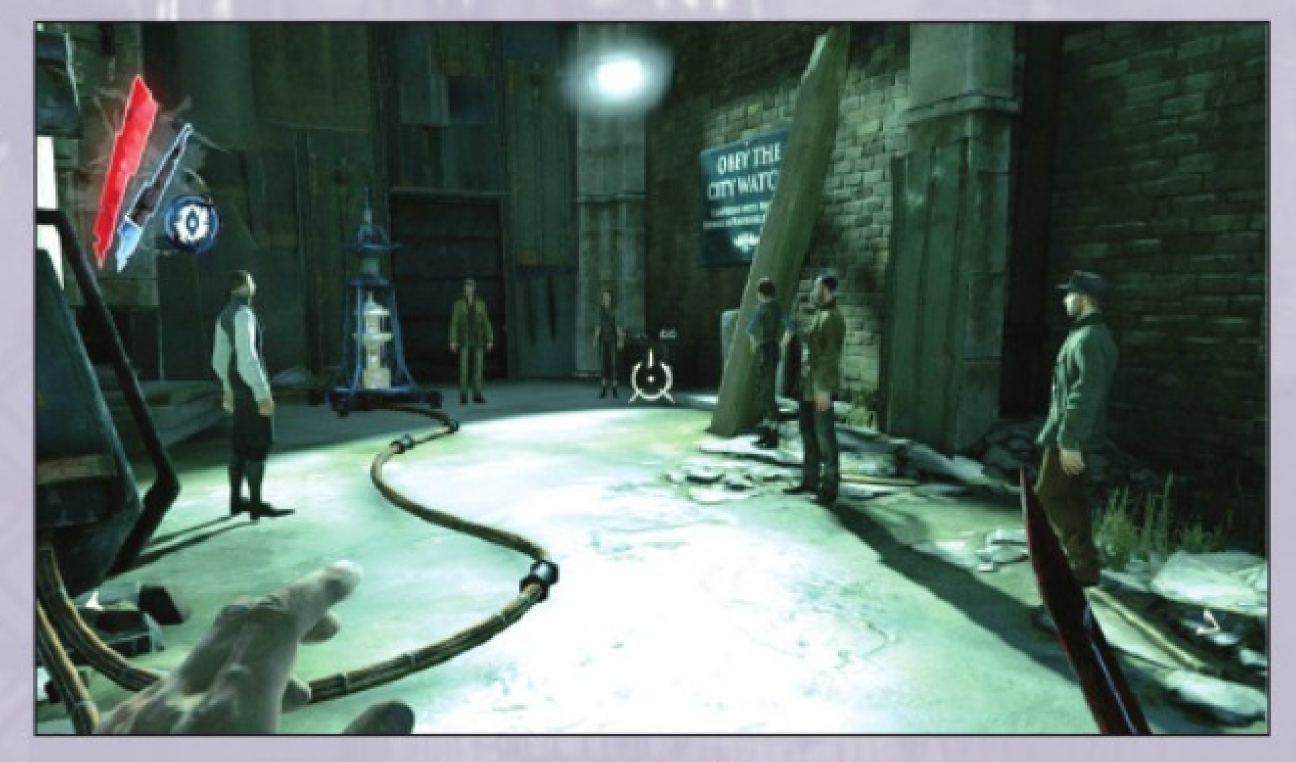
由河道往左边的楼里跳进去，遇到一名幸存者，她提示科尔沃通过屋顶能到达列车那边。沿着公寓的房间一路往上层跳，到屋顶拾得符文（3/5），然后跳到列车上抵达大门处。大门前有道光之壁，要及时的从列车上跳下来，拆除左墙的鲸油罐来解除光之壁，然后爬索链到底层，沿着服务通道前往旧港郊区。

旧港郊区

阴沉灰暗的街道，破败颓毁的楼宇，满眼末日景象。沿楼梯上去，左侧的屋子里有骸骨护符（6/8）。在楼梯末端破开屋门，进入下水道。

水道里的铁栅门需要下水道钥匙开启，门前躺着一名瓶街帮恶棍，他说钥匙在酿酒厂的松颚手里。沿左边的通道前行，维修室里有个密码箱，密码是528，从中取得骸骨护符（7/8）。沿着水道游过去，沿楼梯进入一座洞穴，看到格拉斯老奶奶要将松颚熬成汤，接到支线任务：帮助老奶奶烹煮松颚，完成后拿到下水道钥匙。

返回水道打开那道铁栅门，往前遇到一些幸存者，在下层的沟渠里找到符文（4/5）。转到外面，小心淡水甲贝的攻击，跳到水里拾得骸骨护符（8/8），来到另一边破开木栅找到出口……


使屋子里的幸存者安全抵达后院的避难所

◆支线任务：建立一个安全避难所

在望到瘟疫列车的地方，往河道的右侧走会遇到两名幸存者，他们说会儿话就全部挂掉了。继续往右上天桥，遇到两名幸存者，他们不可以互动，顶多偷把钥匙开旁边的储藏室。从天桥跳到另一边是布满高跷战士的广场，广场右边有条石阶小巷，屋里有群被困的幸存者，进到里间和布雷克交谈，接到本任务。

现在要关闭后院的电弧炮。从桌上拾取租房钥匙，上屋顶，跳到高层阳台修改控制箱的电路。返回底层找布雷克说话，通知其后院已然安全。此时科尔沃要替幸存者们望风，站到门口观察高跷战士的动向，等敌人远去再放幸存者往后院逃，如果敌人站在巷口，就用身体堵住门口不让他们出来。如果有任一人被高跷战士击杀，任务会失败。



这里可选帮助老奶奶烹煮松颚，或杀死老奶奶

◆支线任务：帮助老奶奶烹煮松颚

为了拿下水道钥匙来到一座洞穴，看到格拉斯老奶奶要将松颚熬成汤。有两种选择：杀掉格拉斯老奶奶，或杀掉松颚煮成汤。若选择杀掉老奶奶，则要摆脱地上的鼠群，跑到屋里拿

取她的项链吊坠，打开熔炉扔进去熔化掉，如此破去老奶奶的法力，再将她杀掉拿到下水道钥匙。若是杀掉松鄂，老奶奶送给下水道钥匙。再将松鄂扔到煮锅里，前往老奶奶的屋里拿取“礼物”——符文（5/5）。

任务8：保皇党（The Loyalists）

听女仆塞西莉亚谈起酒馆里发生的变故，哈夫洛克和潘多顿杀红了眼，很多人遭了毒手，艾米丽下落不明。科尔沃到楼上取得公寓钥匙，推门来到外面的街道，听街上的两名守卫在交谈，附身到其中一人身上，进入酒馆偷听到哈夫洛克的话，他的士兵正试图进入皮耶罗的车间，接到支线任务：拯救皮耶罗和索科洛夫。在哈夫洛克离开后，解决掉几名守卫，从柜台上拿到文件，得到哈夫洛克的计划。

进入酒馆左侧走廊的酒窖，上楼梯到二层，穿过房间找到楼梯，在顶层的卧室找到艾米丽的信，得知她将随着哈夫洛克前往帝王文雀岛。前往艾米丽的塔楼见卡莉斯塔老师，得到萨缪尔留下的信号弹。用窗台的小炮发射信号弹，萨缪尔驾驶一条小船出现在码头。在前往帝王文雀岛之前，记得找皮耶罗，这是最后的一次补给机会。

索科洛夫和皮耶罗两位科学家合作完成了新型的电弧炮

◆支线任务：拯救皮耶罗和索科洛夫

由科尔沃卧室的窗户跑到外面的栈桥上，车间的位置就在酒馆和艾米丽塔楼之间的建筑内。沿着外围的管道跳进去，拾取符文（1/1）。在车间的下层见到皮耶罗，索科洛夫帮助他完成了新型电弧炮的设计，不过设计蓝图落在酒馆了。科尔沃于是返回酒馆，在202房间找到蓝图，交给皮耶罗完成电弧炮的制作。

对话中有两种选择：杀掉附近的守卫还是击昏。取一个鲸油罐抵达屋顶，为电弧炮提供能源，酒馆附近的敌兵一扫而光。

任务9：尽头的光芒（The Light at The End）

来到帝王文雀岛，这里的纪念灯塔是摄政王在位时修造的最后一座军事工程。现在保皇党的首领囚禁了艾米丽，科尔沃将行使护国公的权力，对他们进行审判和裁决。



在要塞的外围无论走哪边都要小心中央炮楼的探照灯



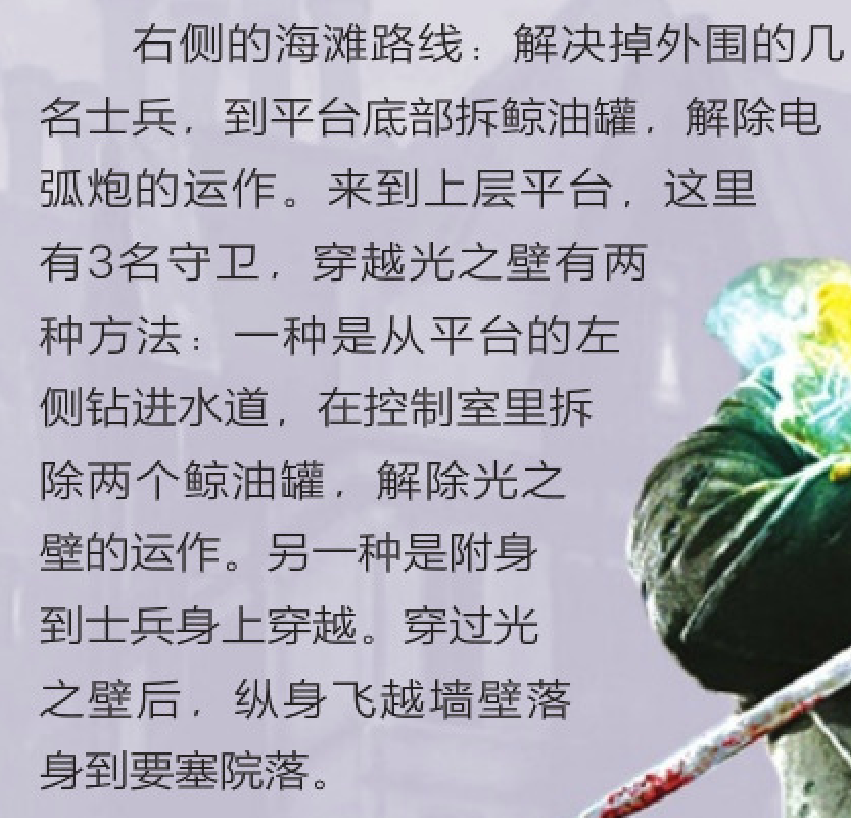
科尔沃辅佐艾米丽登上皇帝的宝座

进入要塞

此时根据之前屠杀的人数会有两种状况，高混乱度或低混乱度，除了潜入的难度有影响，最后的结局也会不一样。

左侧的路通往海港，右边则是海滩，两边的路都通往要塞的内部院落。行动时要注意掩藏身形，避免被中央炮楼的探照灯照见。

左侧的海港路线：攀上左前方的岩石，往左跳进海里。码头上的守卫望着大海，摸到身后解决。沿楼梯上去，避开士兵跑到左端，附身老鼠钻洞进入要塞院落。



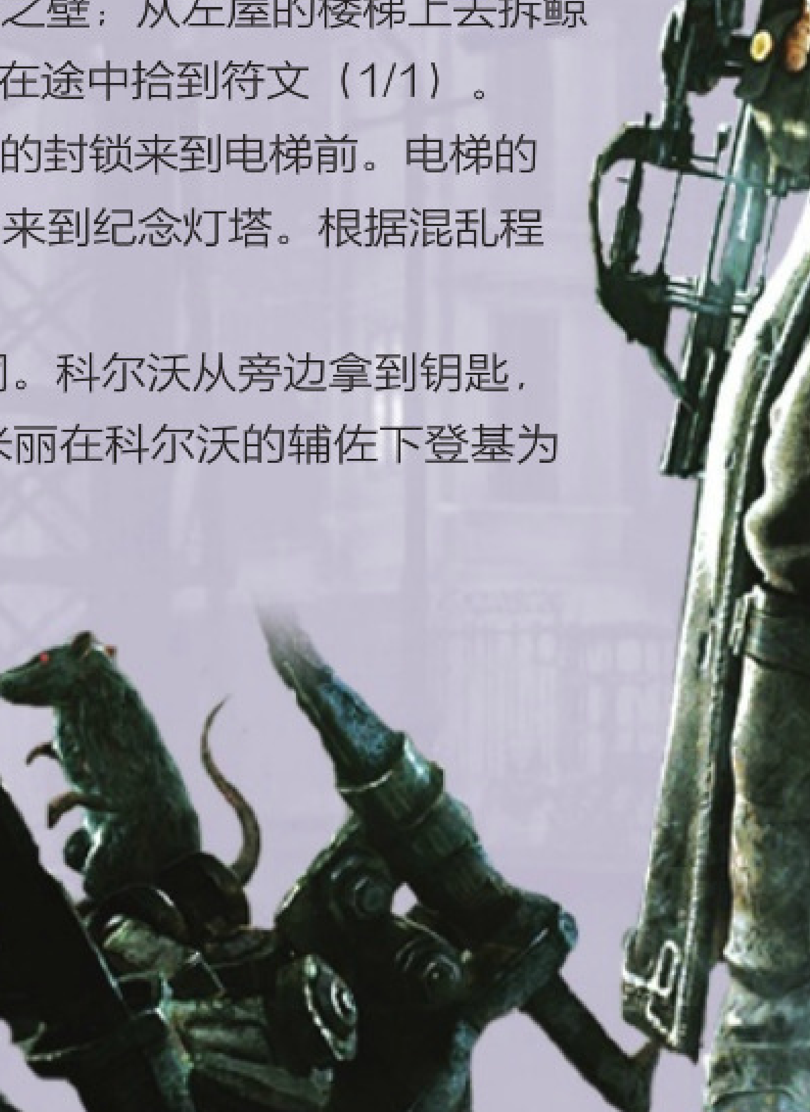
右侧的海滩路线：解决掉外围的几名士兵，到平台底部拆鲸油罐，解除电弧炮的运作。来到上层平台，这里有3名守卫，穿越光之壁有两种方法：一种是从平台的左侧钻进水道，在控制室里拆除两个鲸油罐，解除光之壁的运作。另一种是附身到士兵身上穿越。穿过光之壁后，纵身飞越墙壁落身到要塞院落。

要塞内部

现在要经过门房前往纪念之塔的电梯，进入门房的方法有三种：附身士兵穿越光之壁；从左屋的楼梯上去拆鲸油罐；从右屋的楼梯下到排水道，用阀门打开排水道管口，在途中拾到符文（1/1）。

进到门房内部，爬索链到达顶层，附身士兵通过电弧炮的封锁来到电梯前。电梯的门是紧锁的，沿着楼梯到电梯的顶部，从天窗进去启动电梯来到纪念灯塔。根据混乱程度会产生三种结局：

低混乱度：马丁和潘多顿已被毒杀，哈夫洛克振振有词。科尔沃从旁边拿到钥匙，从屋子里救出艾米丽。一国无君的动荡时代终于结束，艾米丽在科尔沃的辅佐下登基为女皇。皮耶罗和索科洛夫研究出了鼠疫解药，随着瘟疫的离去和艾米丽的登基，丹沃尔迎来了一个黄金时代。



高混乱度1：在解决掉马丁和潘多顿后，哈夫洛克和艾米丽扭打在一起，科尔沃上前解决掉哈夫洛克救出公主。宫廷中发生骚乱，贵族们不肯接受艾米丽这位新女皇，但被科尔沃平定局面。城市仍然陷于泛滥的瘟疫中，黑暗而混乱。老朋友萨缪尔死去，科尔沃站在他的墓前默哀。

高混乱度2：科尔沃没能救出公主，宫廷发生皇位之争，剑拔弩张，一片混乱。鼠疫蔓延得更加猛烈，那些高跷战士在屠杀感染瘟疫的平民。科尔沃将刺客面具和佩剑放在了艾米丽的墓前，黯然离去……P



2012鹰头马学院奖年颁奖典礼暨鹰头马10周年纪念

■游戏艺术与科学学院（鹰头马组委会）

这条24个字快超出边框的红底横幅下，一群人骑着皇帝的新马，在金光闪闪的舞台上列成楔形阵，作群兽原地奔腾状："成熟的鹰头马寂寞不但都能要价！你坑它习武关灯没炖不能要价！喔~喔~喔~喔~喔~喔八弄不死它……"而在同样闹哄哄的后台，神秘主持人正在接受GNN、阿拜莱、拜拜莱、茜茜艾薇、海淀报业等知名媒体的采访，以下为南方游戏周刊记者所整理撰写的后来拿了知心文学奖最佳小说奖的新闻报道。

2011年末，海淀某处神秘的院子，分完假船票的鹰头马悠然转身，恍悟上当的大软众编恼羞成怒，威胁要清炖鹰头马。可恨那生于大明正德十一年的鹰头马（经常在某个说不得的亲王笔下出现的佳佳·祝：即公元1516年，时夷人谓之曰"鸟驹"）早已成了精，蛤蛤一声，肋生双翅腾云而起，如此乘奔御风，又岂是俗世两脚羊可以追及！众编颓然环坐，扪足抚背，互道"觉醒吧，觉醒吧"聊以自慰。

时光荏苒，鸟驹过隙，在2012年12月21日这天，传说世界将会在连续72个小时的黑暗后毁灭，编辑部众人击掌相约，要以自发加班73个小时的鸵鸟精神来平息心中的恐惧。在第一个1/72到来前，编辑部的扪足汉子和抚背妇人们出门共举头，正是今夜月明人尽望，海淀好大的白月亮。

仅仅过了四五个小时，天边出现了一星亮光。"那是，那是……那不会是末日的使者，球状闪电吧！"渔夫哆嗦着说，这个曾吹嘘要当船长的男人，此时脸上早已看不出一丝准党员所应具备的坚毅，更糟的是，他的话传播了负能量，顿时引起一阵呜咽。

没过多久，那一星亮光变成了一个圆形发光球体……

"为什么，为什么会有一种在天安门看升旗的既视感？"Joker暗自怀疑，却嗫嚅着不敢说出来，但只过了几分钟，被染红的云彩就使他确认了一个事实：太阳正在升起来。他身上的一根弦似乎被抽掉了，两腿一软跌坐在地上。在第一缕阳光那似有似无的温暖中，他捂着脸哭起来。

周围欢乐的浪潮一浪高过一浪，他流着泪站起来，身边的8神经、Oracle、坏香橙等人早已混在狂欢的人群中不知去向，但立刻有人与他拥抱，之后他也去和别人拥抱，晨曦中的人们纷纷翻出后领弹冠相庆，在这个伟大的早晨，他数不清与多少人拥抱过。喜悦的眩晕还没减轻，他听到了一声暴喝："再不交二校样今年年终奖统统扣光！"转头一看，他发现那个"小有所成的家伙"嘴还没合上就被拖进人群，然后被无数人抱着、吻着……

"太阳升起来了！我们还活着！世界没有毁灭！"

狂欢一直持续到晚上，在编辑部例行福利火锅宴上，会议室的门突然打开，伴随着"得得"（鹰头马肖像画家小C：是咔哒咔哒！）的蹄音，冷风"呜呜"地吹了进来，然而，这个似曾相似的身影却从头毛（引领10年黑框眼镜潮流的生铁：那个叫冠羽！）到脚趾无不放射着"锃锃锃"的正能量，让众编如沐春风，喜不自胜地顶礼膜拜。

"还要清炖我吗？"鹰头马微笑着说，虽然微笑着的尖喙看上去有点儿滑稽。

Joker默默地低下了头，筷子上的水煮肉无声滑落。

"其实我是代表银河联邦来感谢你们的，你们挽救了世界。"鹰头马挥了挥翅膀，"这世界本是要注定被毁灭的，但你们已经做了9年的鹰头马颁奖典礼，坚持厚德、包容、创新，以及爱国产的精神，弘扬了正能量，调解了负能量，世界的振动频率因此保持了平衡！"

今晚任何类似的话都会引起一阵欢呼，这一句也不例外。鹰头马眯着眼睛，将前蹄举起做了个下压的动作："可是，世界依然处在悬崖边缘！当全世界70亿人一齐闭上眼睛，宇宙就会发生不可逆的反坍缩，导致振动频率失控！"

"人们都闭上眼睛，世界就会……换句话说，那些熬夜蹲灵魂兽的猎人、通宵赶稿子的小编、清早爬起来挤地铁的北京市民，其实才是世界得以存在的基础？"心有余悸的渔夫问。

"地球是圆的就是地球存在的基础！"

崇尚理性的坏香橙满不在乎地摆手说，鹰头马旋即发来凌厉一瞥，坏香橙筷子上的肉丸子也无声地滑落了，在能让盖格计数仪爆表的正能量的压迫下，他开始垂着头满桌子找素菜。鹰头马满意地从腋窝中抽出一卷纸：

"秉承昴宿星光明议会的决议，我带来一项功在当代、利在千秋的计划！这个维持世界保持凝结态的任务，就交给你们了，你们就是地球上的秘密调频人！"

众编展开一看，上有一二三四不知多少个大字"Project Yingtouma"，旁边还画着一只很"Patapong"的鸟驹和一柄分叉的长枪。

"为了这个世界一直保持现有的振动频率，我们的……咳咳，也就是你们的鹰头马要一直做下去，并吸引尽可能多的眼球！今年我们不闭眼，明年我们不闭眼……争取50年不变！生生不息，繁荣昌盛！"众编拿着卷纸啧啧称奇，尤其是美编们对大眼睛卡通鹰头马好奇极了，戳戳点点，毫不顾及一旁发言的鹰头马。

不知过了多久，众编抬起头来，发现会议室里只剩下两个蹄子的生物。Joker眼睛尖，打开房门冲到院子里。

"鹰头马老爷！"

半空中的鹰头马身形一滞，回喙笑了笑："记住，少说怪话少讽刺，不走歪路邪路，一定要坚定不移地弘扬正能量！"

秉承银联的鹰头马工程精神，大软众小编决定在海淀正式成立游戏科学与艺术学院——The Academy of Electronic Game Arts and Sciences，简称AEGAS，俗称鹰头马学院。众编决心要做好汉语特色鹰头马学院奖。


《神偷3》，可以玩10年奖！



《冰河大叔的回顾》——原载于《南方游戏周刊》2013年1月上《鹰头马10周年纪念特辑》：

鹰头马第一次降临帝都的时候，它看到的景象是这样的……

（夜晚，刚刚摆脱"非典"阴影的京城，北四环边上的一栋小楼顶层灯火通明，不时传出激烈的枪声）

记者组某人A："我靠！！！！你开挂了吧！又爆头！！"

记者组某人B："我蹲这半天就等你来呢，你都死在同一个位置6次了，真是记吃不记打啊！！啊哈哈哈哈"

记者组某人C："你们CS就CS，吵吵什么？老子赶产业报告呢，那么闲就过来帮我一把啊。"

于是楼内只剩下枪声。忽然编辑部的门开了，一个伟岸的身影走了进来，亲切地站在刚才还咬牙切齿的记者组某人身边。"听说你们这期弄了一个很有趣的专题啊，周三就要交稿了，完成得怎么样了啊？"

"啊？我们刚才还讨论来着，觉得对游戏的娱乐内涵领会得不够深入，才决定联几把找找感觉。"

"哈哈哈，很好么。工作和娱乐要相互结合，那你们要注意身体啊，不要太激动把嗓门扯破了，我在楼道那头都听到谁的惨叫了……"

领导伟岸的身影消失之后，刚才还气势汹汹的几人拿起了香烟，搜罗了打火机，鬼鬼祟祟地钻进了卫生间，在烟雾缭绕中开始低声商议着什么。等他们出来之后，四散回到自己的座位上，开始紧张地忙碌了起来。没几分钟，有人抬起头来……

"赶快挑种族，还是你要随机？用虫族不许5农民爆狗啊！……"

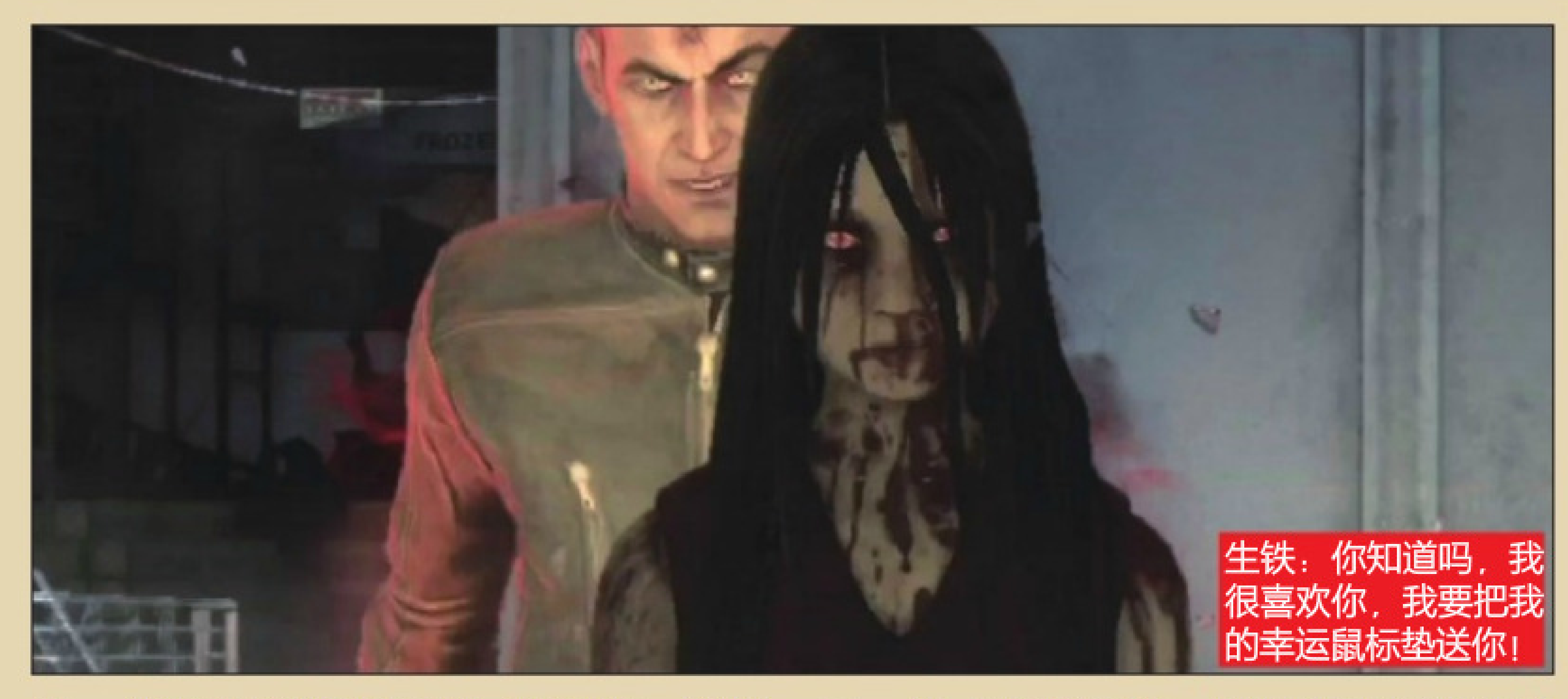
鹰头马其实就是这样来到世上的。

虽然事先商量很多，但真正执笔写作都集中在交稿前的一个晚上。而在交稿之前，除了因为要参与产业报告而基本无暇一起玩的生铁之外，记者组众人基本都被拉进了这个火坑。当然本身鹰头马能降临就是这些往往习惯用长篇大论来进行深度报道的记者们在憋屈和悲愤之余，愤而戏说的产物，自然是有雷大家趟，有糖大家尝。只是因为这些人平时一贯板着脸说严肃的话题，因此尽管决定要"尽皆过火，尽皆癫狂"一把，但嬉笑怒骂的劲头仍旧掌握不到位，让鹰头马初代的奖项名称还充满了年末表彰先进的光荣风范。不过对于当时的记者组来说，却也是一年中难得的狂欢，可以由着自己的性子不跟采访，不求客观，完全随着自己的喜好评点这一年中自己的心头好。坦白说，他们给自己的女朋友买礼物都未必有这么用心过。

这10年来，鹰头马紧扣时代脉搏，巧立名目，创先争优，诞生出一批又一批的先进游戏与先进评委。翻阅这10年来鹰头马大奖作品，我们可以轻易再搞出一个跨越时代的奖项："可以玩一年奖""可以玩两年奖""可以玩一辈子奖"……当然，为了保持鹰头马大奖的权威性，我们还可以补充个"看漏了奖"！

首届大奖颁给了《魔兽争霸3——冰封王座》，事实证明，当时选择相信暴雪是对的。2004年的第二届鹰头马，10项大奖中的7项给了FPS，就连"最失望游戏"都不放过，给了《反恐精英——起源》。

从2005年的第三届开始，"庖丁解牛""爹妈卖血奸商笑"等一系列经典奖项诞生了！当年生铁老爷爷勇敢地给《F·E·A·R》这款游戏颁发了"爹妈卖血奸商笑"奖，并寄言："我真的很喜欢你的暴力！你知道吗？我很喜欢



你，我要把你的幸运鼠标垫送你，祝福你以后的路越走越长！”天哪，他干了什么？赶快把这一摊拉走，我的冠心病要犯了……

与此同时，大软众编辑数年如一日坚持在每年鹰头马颁奖典礼上对“小有所成的家伙”说怪话，最终酿出了采风塔克拉玛干的苦酒，详情参考大软2012年9月上《陪首长玩游戏的艺术》，换个角度看，这分明是一个被嘲笑被损害的人自强不息追求伟大的奋斗史诗。

鹰头马的获奖及提名游戏，有的子子孙孙蔓延至今，有的已经被遗忘了，前者证明了鹰头马的独具慧眼，后者则深沉了鹰头马的历史厚度！还记得《神偷3》《炼狱死囚》《杀出重围2》么？翻出来玩一玩，你不会后悔的，来，一起唱，“想玩就玩，要玩得漂亮！打打杀杀就是我！”

“铜须”“鬼吹灯”“易种地”“纸老虎”“不跑不跑”“萌萌粽子”“叉腰肌”……这些奖项名词有的你还记得，有的却一时半会儿想不起来了。这种现象叫什么？叫TIMES，任往夕风流一时，惟记录者永存。

10年之后，初代鹰头马的制作者基本上都已经消失于编辑部了。但这个始于他们烟雾缭绕的业余时间的产物，却成为编辑部一年一度的快乐事件。在娱乐中寻找意义，在刻薄中显示性情，这本来就是大软编辑部一干人等共同的追求。尽管每年接生鹰头马的人已经换了一批又一批，不过这种精神却始终流传了下来。游戏装了又删，苦工来了又走，只有一颗热爱游戏热爱吐槽的心永远忠诚。

『公益广告时间』

一辆汽车飞驰在马路上，驾驶座上英俊的男人粲然一笑，露出shy淋的牙齿，吸引了无数目光。转过几个弯后，男人轻拉手刹，抓起手中包装精致的2003年第24期《大众软件》，从容不迫地走下汽车。一个长发飘飘的漂亮女人突然出现在他身后，手中的平底锅闪烁着清冷的寒光，她胳膊抡圆“哐”地朝男人后脑勺砸下去：“你疯啦！不是让你去买快奔嘛，怎么买这么贵的车啊！”男人略微皱起眉头，分辩道：“可是亲爱的，这就是新……”他唇角一滞，脸色突然变得像A4复印纸一样白，然后在女人受惊捂嘴的尖叫声中栽倒在地，抽搐起来……

镜头一闪，“铁窗啊铁门啊铁锁链……”老了10岁的女人流着眼泪凭栏清唱。而另一个场景中，一个上了年纪的女人则坐在窗明几净的医院里，满眼慈爱地摸着男人的额头：“儿子，看看电视吧，米国选出新总统了。”男人摆摆手：“没兴趣……”女人又说：“出去转转吧，给四环内小区带来暖气的大会胜利闭幕了。”男人闭上眼睛：“跟我有什么关系。”女人接着说：“《大众软件》年底在评鹰头马……”“快，快扶我起来！”男人挣扎着摸床边的轮椅，“我要去看鹰头马10周年……”

『屏幕上闪现出一行字正腔圆的大字，旁白苍劲有力地说：“唯有真爱，不离不弃。鹰头马，一辈子！”』

神秘主持人噙着泪水，手举大眼睛鹰头马形象的话筒走上前台：“亲爱的观众朋友们我想死你们了……呜呜呜……我说不下去了，太感人了……一辈子，记住一辈子哟……呜呜呜我得好好平息一下激动的心情。咳，咳咳！累滴斯俺的肩头们，晚上好！欢迎参加2012年鹰头马颁奖典礼，本次鹰头马由新成立的游戏艺术与科学学院主持评选，也就是咱们的游戏学院奖了！对了，在颁奖典礼开始前，我必须宣布一样重大改革：玛雅历给大家带来了如此重大的困扰，这说明地球上的历法是有缺陷的，是不能放诸宇宙而皆准的！秉承银联的博爱精神，咱们这个奖的评选范围以昴宿星新颁布的《真·平面出版历》为周期——其实跟地球上的公历相差也不大啦，折算下来就是去年公历11月到今年公历11月之间发售的游戏。咱们的鹰头马分常设奖、不常设奖、年度奖三项，当然啦还包括最终的年度鹰头马大奖！根据时代精神变动的需要，没入常的奖也是有入常机会的哦，所以提出‘爹妈卖血奸商笑’的那位不用垂头丧气啦……好了又说多了，身后还有一帮评委会的虎狼之师呢……现在，让我们以热烈的掌声来迎接2012年鹰头马奖的开幕！”

侠的面具奖——最佳画面游戏

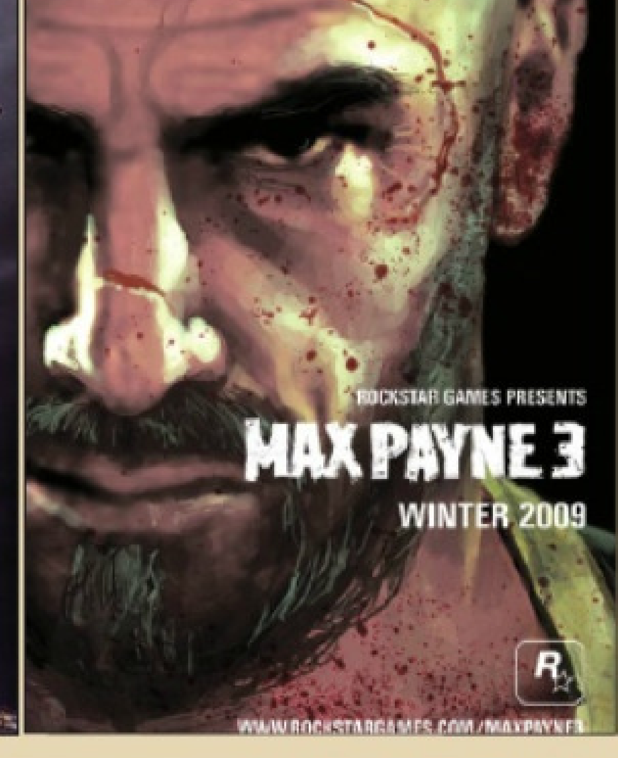
获奖——《植物精灵》

提名——《植物精灵》《马克思·佩恩3》《黑道圣徒3》

评委：Joker

英雄靠的是什么？超人的身手自不必说，与之匹配的那一领风骚的面具才让人有了最初却也是最深的印象！蝙蝠侠、蜘蛛侠、夜魔侠等等莫不如此！而一款游戏的画面就相当于这些侠的面具，带给玩家最直观的感受。近年来因为跨平台的商业考虑，游戏的配置要求再也无法让爹妈卖血让奸商笑了。在机能不尽如人意的年代，越逼真的场景越让人们感到惊叹，但一切逼真都已经







大众化的时候，这优势一去不复返。编辑部蓝星老爷说，如今的游戏，如果只被人称作画面不错的话，那无疑就是抽脸，还“piapia”的。在竞争如此激烈的游戏时代，如果你连最直观的抓人眼球的画面都做不好的话，还如何让别人对你的游戏内容有所期待？所以当我们开始评选这些“面具”的时候，他的材质就已经不重要了，所要评比的就是这些面具的款式是否更吸引人。本年度最有款的面具是《植物精灵》。我搜心掏肺想找出一个贴切的形容词，但最后深感徒劳。它像是随手简单涂鸦，却勾起你关于童年时期最纯真的回忆。

从2009年的《机械迷城》开始到如今的《植物精灵》，Amanita Design在画面的表现上从没让我们失望。走出了阴冷的机械堡垒，来到了温润的治愈之森，他们总在用极强的画面表现力来传递一个个善意。温润的色彩，平滑的过渡，随处都体现着浓浓的文艺气息，却又没有给人刻意为之的感觉。在细节刻画方面《植物精灵》做得尤为出色，不经意的树洞里，翠绿的树叶下，隐藏着一个又一个惊喜。很多场景不经意的一瞥，往往会让你会心一笑。整体文艺气息浓厚的画面在剧情的表现力上显得尤为突出，整个游戏几乎不需要文字注解，单纯凭借换面的表现力，就让我们了解剧情的走向，这难能可贵。因此，本次侠的面具大奖，就颁给了《植物精灵》，这片美妙的童话林地。

《马克思·佩恩3》将我们带到了明艳动人的巴西，让我们跟随已经成为“马叔”的马克思在艳阳下共跳“子弹探戈”；《黑道圣徒3》则用他另类独特的画面让我们共同体验了那种刀尖舔血的帮派生涯。他们都将各自的风格发挥到了一个很高的水准。正所谓文无第一武无第二，我们很难将画面风格不同的游戏放在一起评说孰优孰劣，《植物精灵》获奖并不意味着它比别的画面更好，只是因为《植物精灵》这种温润如水的画面在如今这追求极端表现力的“主流”中，显得如此的宝贵。

某吃货：花粉与毛毛虫同嚼，有烤腰子味儿！

庖丁解牛奖——最佳操作游戏

获奖——《暗黑破坏神3》

提名——《暗黑破坏神3》《暗黑血统2》《睡狗》《黑暗之魂》

评委：Oracle

“手感”是个很微妙的东西，大部分玩家只知道手感好，却不知道为啥好，因为在不同的游戏类型里，支撑好手感的元素更不相同。在FPS里，枪声与敌人被命中时的喷血、倒地效果，一起构成了手感；在ACT里，命中瞬间的短暂停顿经常被用作增强打击感。但在45度俯视视角的ARPG里，自“暗黑2”以来几乎没什么游戏能做出让人满意的手感，直到“暗黑3”发售。





这里将“庖丁解牛”这一象征极致操作的奖项颁给“暗黑3”，可能会让很多人无法理解——不就是个点点点的游戏吗，一鼠走天下还能玩出什么花头。但倘若你这几年每款同类游戏都一路玩过来，经历过那些打怪无力，技能搞笑，走路都不利索的ARPG，你就会明白“暗黑3”的手感是多么难得。这款游戏里的技能总给人一种很有力度的感觉，挥砍起来十分有快感，配合恰当的音效，怪物应声而碎。“暗黑3”的强力技能通常会有“关键帧特效”，比如屏幕震动，只会维持一两帧的时间，不仔细观察难以察觉，却能给玩家带来很明显的冲击。正是这些细节汇聚起来，形成了“暗黑3”一流的手感。

爽快的手感主要体现在低难度下，到了炼狱难度，“暗黑3”又会对玩家的操作提出很高要求。由于这一代精英怪大幅度增加了主动技能，除非你是高富帅或者和尚，否则时刻都要处在运动当中，不仅要注意脚下的AOE技能，还要在漩涡将你拉入一堆秘法圈子的瞬间开技能逃脱，在走投无路时，还要注意观察屏幕上的血球掉落和自己的精确走位，以求绝境逢生。没有一款同类游戏能在操作性上达到“暗黑3”的水平。这款游戏通关只需要5小时，剩下的只有无尽的MF，靠什么来吸引玩家？除了“海景房”，就只有越来越得心应手的操作了。

当然说起操作，不能不提的就是ACT游戏。今年的《黑暗之魂》和《暗黑血统2》分别象征了细腻的日式ACT和粗犷的美式ACT，从动作核心来看，日式ACT还要是胜出一些，因为《暗黑血统2》太强调技能和装备“效果”，后期玩家堆一身恢复装就能无敌于天下，对操作的考验大大降低，《黑暗之魂》



则完全相反，过于考验玩家的操作水平。《睡狗》则代表了另一种方向——动作看似多样实则变相QTE。虽然能给休闲玩家不错的动作体验，并让他们觉得很有操作性，但本质上，对玩家的操作水平要求很低。

某个说怪话的人：我就说嘛，法师就是亲儿子，和尚就是亲女儿！

游戏好声音奖——最佳音乐音效游戏

获奖——《睡狗》

提名——《仙剑奇侠传四配音版》《无主之地2》《植物精灵》《睡狗》

评委：海参崴渔夫

音乐和音效本是要分两个奖评的，但是二者在学院内部都引起了激烈争论，会议室里那张椭圆形的大桌子被几位评委会委员敲塌了半边，幸好常委之一的8神经出面劝解，这才阻止了暴徒委员继续侵犯学院公共财产。8神经常委对Joker说："我知道你文艺，你爱好音乐，但是歌儿好听就一定代表它作为游戏音乐很成功吗？跟整体气氛不搭的原创主题音乐再好听又怎样，你还记得电影《十面埋伏》的主题曲吗？说不出来吧！老谋子可是请的梅林茂作曲呢。反过来，完美配合艺术氛围的非原创音乐呢？《辐射3》的主题曲可是来自美国上世纪三四十年代的爵士乐金牌声音格伦·米勒（Glenn Miller），要不是米勒在二战中参军，飞机被击落，说不定他还能把《辐射4》主题曲包下来呢！《无主之地2》的主题曲《Short Change Hero》保持了1代的水准，不过在此之前反恐题材英剧《反击》已经用它来作主题曲了，你说说看，这个奖该怎么评？"

我一边包扎拳头一边在旁附和，就是就是，现在有哪款大作的音乐是差劲的？"老滚4"和"老滚5"，"仙剑"和"轩辕剑"，哪个音乐好听？"老滚"和"仙剑"呢？不是我要绕晕你，你说你该怎么评？

8神经常委清了清嗓子，转头对我说："渔夫同志，我知道你痴迷拳拳到肉的音效，但是你听听你面前木板碎裂的声音是多么刺耳！固然从音箱里能分辨出敌人的肋骨是断了一根还是两根对你而言有莫大的快感，但是咱们玩游戏为什么不能有更高雅一点的追求呢……"

8神经常委正在谆谆教导，学院财务部的某静正好推门进来，一看塌了半边的会议桌，好看的眉毛顿时拧得看不见了："这是怎么回事？谁干的？什么音乐还是音效，别做梦了！两个奖杯中的一个没收赔偿公物！剩下那个从24K纯金变成14K镀金！"

众评委遭此打击，顿时都像霜打的茄子一样蔫啦。直到角落里的美编某冰突然发出"咯咯咯嘻嘻嘻哈哈哈"的声音，众评委围拢一看，发现她正在玩一款叫作《植物精灵》的游戏。柔和治愈的背景音乐中，某冰用鼠标戳了戳毛毛虫："它会发出咯吱咯吱的声音哦！"又捅捅黑乎乎的煤球状花粉，它膨胀开来，露出水汪汪的眼睛，不满地发出"乌拉乌拉"的怪叫。众评委看着这个咯咯笑如鲜花一般绽放的女孩，似有所悟——不打也不杀，这，难道就是传说中的"更高雅一点的追求"吗？



正当众评委要在脱离群众的道路上越行越远，将最佳画面和最佳音乐音效都颁给一款小众且不具备重复可玩性的独立游戏时，Cross当头棒喝："你们忘了吗？是谁沉迷在《睡狗》的那个七瓣花香港里，就为反反复复调电台听？华语、粤语、英语，从哈恰图良的《马刀舞曲》到京剧《苏三离开了洪洞县》，应有尽有，好莱坞华裔女星刘玉玲和陈冠希都为它配音，前者甚至还亲自演唱《Fly》等多首粤语歌曲，这样精心制作的音乐音效你到哪里去找？"会议室众评委如梦初醒，再无争议。

某暴徒：真是的，你要是早提醒我，这半边桌子也就不会塌了嘛……

统统闭嘴奖——最佳剧本游戏

获奖——《质量效应3》

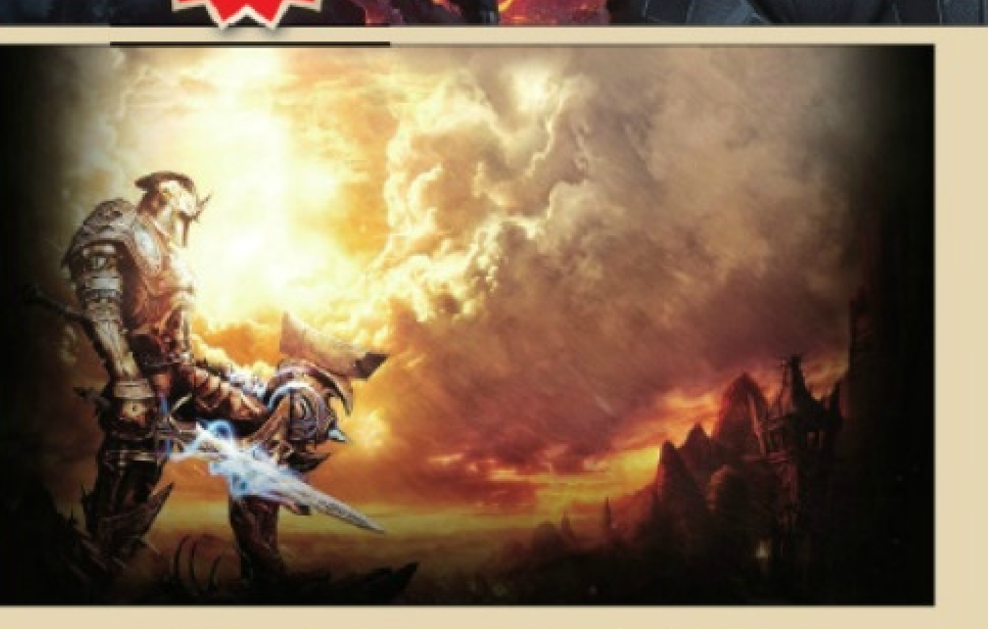
提名——《质量效应3》《卢修斯》《心灵杀手——阿兰维克的美国噩梦》《阿玛拉王国——惩罚》

评委：冰河

今年的诺贝尔文学奖获得者是来自中国的莫言，为了向这位中国作家致敬，我们决定将本年度的鹰头马游戏最佳剧本奖命名为"统统闭嘴奖"。啥？你问为何要叫人统统闭嘴。难道你不知莫言的英文名直译就是"Shut up"么？不许多话，统统闭嘴！这地方我说了算。

《质量效应3》无疑是近些年来战争背景游戏中剧情做的最好的一款作品，可以说上一次在通关之后能给玩家留下如此多唏嘘的战争剧情作品，还是十多年前的《星际争霸》了，"魔兽"系列的剧情同样宏大而充满戏剧张力，但近些年来随着暴雪在《魔兽世界》上一个又一个令人蛋疼的资料片，整个魔兽的剧情如果仔细追究起来，前后矛盾已经严重到了可以让人精神分裂的地步。倒是后来的《星际争霸2》的剧情显得更有味道。《光晕》系列游戏当然也很出色，士官长的英勇和无奈让很多人都五体投地地举起了"士官长是我爹"的牌子。但这些年来以CF为代表的"轰轰轰"类游戏的盛行，已经让战争游戏开发者将目光从剧情转移到火力和光





影效果上去了，“把敌人轰成渣需要理由么？”这种纯追求肾上腺素的制作流行思路让《质量效应3》的做法显得如此特立独行。“战争中没有最佳选择，无论怎么选，都会有人牺牲，而那个人可能是你最铁的战友、贴心的爱人。”这让游戏中的荒谬和残酷如此贴近战争现实，让人有动力一遍又一遍的重复通关以得到那个并不存在的最佳结局。从这个角度来说，《质量效应3》的剧本设计让人联想起海明威的《丧钟为谁而鸣》。

《卢修斯》的提名有些让人意外，因为这部改编自电影《凶兆》的游戏其剧本设定实在是太邪恶了，让一个孩子去做暗中杀人放火的事情，而且还那么理直气壮，这么毁三观的内容放在国外都是18禁的内容。不过从文学角度来说，《鹅毛笔》这样的作品也名列文学经典，那《卢修斯》的剧本设计为何不能列入提名呢？道德不正确的内容不代表制作动机不正确，用来教育一下稀里糊涂喜当爹的小年轻也挺好：“你们这些宅男天天就知道玩游戏，不知道提高精神文明建设，看见没有这就是教训，成天对着电脑不好好陪孩子玩，将来他们大一点也许就这么来坑爹！让你们死无葬身之地！”

《心灵杀手——阿兰维克的美国噩梦》很容易让人想起《寂静岭》，这种重归迷雾小镇追寻自我的剧本设计本身有很多丰富的细节可以发掘，与自身黑暗人格的搏斗更是有了《化身博士》的味道。不过坦白说从斯蒂芬金式的惊悚转换成昆汀·塔伦蒂诺的Cult风……实在还真有些让人出乎意料。只是这种剧情设计也无法摆脱容易陷入晦涩纠结的一贯宿命，玩家体验剧情时往往干脆不思考那么多直接轰轰轰去了。

《阿玛拉王国——惩罚》的主设计师是《上古卷轴》3和4代的设计师Ken Rolston，更重要的是编剧居然是奇幻小说界的名宿R·A·萨尔瓦多——《黑暗精灵》三部曲的作者。虽然从剧情自由度来赶不上“老头滚动条”，但主线剧情加上多元的支线剧情，以及丰富的职业剧情选择，让这款游戏在体验之初竟然有回到了早年“山口山”的新鲜感，堪称难得。

综合各方面因素的考量，《质量效应3》在整体的剧情文学性上超越了其他候选提名者，有资格成为本年度鹰头马最佳剧本获得者。好了，不用这么安静了，你们可以开始鼓掌了。

某持板砖的狂暴徒：什么FPS、TPS、RTS？讲好故事就是First Place！什么绿光蓝光死光光？是你们这些小年轻太缺历练！

三观尽毁奖

获奖——《卢修斯》

提名——《卢修斯》《三国无双6——猛将传》《黑道圣徒3》

评委：坏香橙

在过去的一年中，除了臭名昭著的D-Hub再次推出一款下三滥程度令人发指的新作之外，名不见经传的Shiver Games同样在年底推出了一款毫无道德感可言的游戏——《卢修斯》。尽管凭借惊世骇俗（以电子游戏行业标准而言）的理念，这部作品在上市之前受到了国内外媒体的广泛关注，但等到真正发售之后，广大慕名而至的玩家才失望地发现，除了血腥残忍的暴力主题之外，在这部“Cult游戏潜力巨作”当中几乎体验不到任何可以被称作“It's good to be bad”的邪典魅力。最可笑的是，为了进一步贴近“致敬经典恐怖电影”的核心主旨，这部游戏毫无愧色地搬出了“与魔鬼交易灵魂”的老掉牙桥段——OK，我承认利用道德原则束缚游戏制作理念是缺德议员、迂腐卫道士以及所谓的原教旨主义神棍最常见的搏出位手段之一，但如此简单粗暴的“针锋相对”反击策略除了给那些偏见人士提供信口雌黄的新论据之外，又会有什么实际意义呢？

众位看到《三国无双6——猛将传》的入选一度令众人非常惊讶，这爽快的一骑当千类游戏的当家小生如何毁的起三观？即使暴力了点，但这画面又不血腥，比这种游戏有过之无不及的作品多了去了，我们的三观要是被这种小暴力就轻易毁灭，那要它何用？正在众人还在疑惑的时候，站在一旁的8神经大人冷笑一声，轻语道：“吾上将甄姬视你等三观如插标卖首尔！”随即使出一招“玉人何处不吹箫”！顿时只见场中香风四起，受到这一招的众人无不高呼：节操碎了一地啊亲！

至于《黑道圣徒3》，它延续了该系列一向的低俗恶搞，甚至快赶上《邮差》了！但是跟《卢修斯》比起来，它





连判10年徒刑都不够！

还是某个说怪话的人：橙子是好人，但他真不是党员，真的！

一夫当关奖

获奖——《兽人必须死2》

提名——《三国无双6——猛将传》《暗黑破坏神3》《炮塔战争》

评委：Oracle

人们之所以喜欢游戏，很大程度上是因为人们喜欢在游戏里做现实生活中无法办到的事，比如在策略游戏里运筹帷幄，一人对抗千军万马——没错，这就是“无双”系列之所以能出这么多作的原因。直到现在，“无双”系列在日本还有很多女性粉丝，因为以大多数女性玩家的游戏技术，也只能在“无双”里寻找一下爽快感了。

光荣显然知道玩家的这种需求，经过5代的磨合，本作在主机上的表现已经比前作好了很多。相应的，在机能更强劲的PC上，玩家终于能体验真正的一骑当先。这次《三国无双6——猛将传》PC版是该系列有史以来同屏人数最多的，敌军刷新速度也非常快。仿佛为了促进玩家的“割草”爽快感，这一作的无双地位被大大提高，很多时候，玩家只要骑马冲进人堆，放一个大范围无双，就总能看到几个酒坛（可加满无双槽的道具），于是接连不断地放无双成了最有效率的打法。但是，这样岂不是成了无脑的莽汉了吗？

有头脑的割草才是聪明的割草，才是人民群众喜闻乐见的割草。“暗黑”系列并不以割草闻名，但事实上游戏里的“草”比起“无双”系列只多不少。我已经在“暗黑3”里杀了11815个精英怪了，普通白字小怪更是不计其数，想想我在游戏里耗去的光阴，真是可怕。为了不在游戏里白白浪费更多光阴，我决定——更加科学地割草。事实上每个现在还在“暗黑3”里奋斗的同学，都已经有一套自己最有效率的MF路线了吧，手脑结合，才是可持续的发展道路啊。

然而，无论赵云的攻势多么凌厉，野蛮人的斧头多么生猛，毕竟还有着“人”的局限性，真正能体现一夫当关，尸横遍地的游戏，当属塔防。这两年塔防游戏发展势头很猛，不仅有《国王守护者》这样的优秀塔防游戏，还有《异形——地球战区》这样的反塔防游戏，更有《玩具兵》这样第三人称塔防游戏，俨然已经成为一大分支。今年的《炮塔战争》（Tower Wars），从游戏名称你就能看游戏战况到底有多惨烈，游戏里的炮塔数量非常大，密集度也很高，蒸汽幻想与金属质感的画面结合，给人一种很精致的观感。但《炮塔战争》再怎么激烈，终究还是常规塔防，今年的《兽人必须死2》延续初代给人眼前一亮的风格，加入了双人合作，更多的场景机关。在全面加强前作要素后，各方面都表现完美的《兽人必须死2》让前作像个彻头彻尾的试水之作。它甚至会让你疑惑，制作组有这么多有趣的鬼点子，为何不在初代的时候就展现给我们呢？



某个腰揣洛阳铲的家伙：我一直鼓吹将这个奖项命名为“尸山骨海奖”或者“京观奖”，河北易县燕下都遗址城南2.5公里处，有14个直径几十米高10米的圆形夯土墩台，里面有……3万个盒子。

永远的中国股市奖

获奖——《三国志12》

提名——《暗黑破坏神3》《三国志12》《生化危机6》

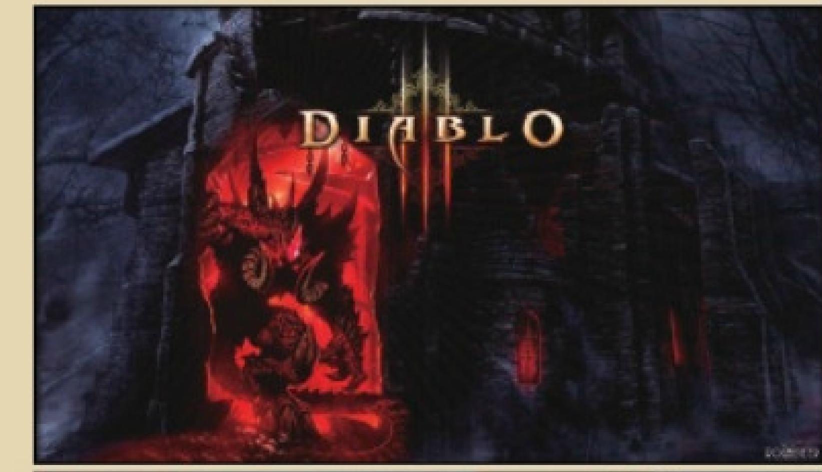
评委：Joker

说到中国的股市精神，那就是没有最失望，只有更失望。年年利好年年熊，一个个怀揣一朝致富的人们还没反应过来就被这年年都会出现的“大熊”一招制服，哭爹喊娘后方才发现，这坑爹的现实源自于自己初入时便有的那过高的期望。游戏同样如此，入围的三家没有一款不能称为大作，在前作无数的光环笼罩下，他们自娘胎时就有着高贵的血统。先来说“大菠萝”系列，这个暴雪的招牌之一诞生之初人们就赞誉有加，当二代达到巅峰之后却戛然而至，沉寂多年后突然宣布第三代即将到来，所有玩家都疯狂了。经历了多次跳票后，它来了，众人对它的期冀之高自不用说，一切的剧本走向都好像在告诉人们“大菠萝3”就是新王！但是结果呢？销量上的确是新王登基，即使令人发指的购买程序和初期服务器质量也没能阻止玩家对其的支持，但口碑呢？

三国那段历史是我们的，也是世界的，但是在游戏上，它是光荣的。《三国志》承载了无数记忆，无论是普通玩家，还是游戏圈内的从业者。所以当它开发计划重启之时，对于这个系列的爱让无数三国玩家对他的关注是空前的。全人物









重新绘制全身像、全新的战斗系统和内政系统，一波波的爆料让人惊呼这一代太精致！但从宛如对待圣经一般神圣的进入游戏，直到玩过游戏后的哭笑不得，我们似乎疑惑了，《三国志》究竟是怎么了？诚意，有，但是不够，武将从历代都会增加到这一代的锐减，历代以来最小的世界地图，最少的游戏剧本，不伦不类的三国战国大乱斗，这真的是无数玩家盼星星盼月亮所期待的结果？客观讲，《三国志12》做了一个极大挑战，挑战的，恰恰是自己多年的基础，求变，却未变彻底，反而成为如今这样一个奇怪的存在。按照光荣传统，威力加强板才会是一个完整的游戏，我们似乎可以期待，如果还有的话。

至于《生化危机6》，套用它爹，或者说是曾经的爹三上真司的话："不管游戏是好是坏，我知道其他人已经在以一种和我截然不同的风格制作这款游戏了。我不喜欢这样的感觉，现在的一些人对于僵尸游戏和电影已经审美疲劳了。当我看6的时候，感觉它与其说是僵尸游戏，不如说是好莱坞动作电影"就应该已经能够说明问题。

这三款游戏从某些角度来看，其实都能算是很不错的游戏，至少应该能算





做是好玩的游戏。但是就像中国股市一样，它们让绝大多数的人失望了。最终"三国志"获奖的原因在于，另外两款至少还是已经做完了的游戏，而它，更像是一款半成品。我是三国粉，于是，这更可悲。

某只愤然失语的兔子：哇哇，哇哇哇，哇哇！

年度粉丝向游戏

获奖——《变形金刚——塞博坦的陨落》

提名——《博德之门增强版》《变形金刚——赛博坦的陨落》《仙剑奇侠传四配音版》

评委：坏香橙

对于忠实粉丝而言，《博德之门》要出增强版，黑岛要复活，这些消息不啻于平地惊雷，而更多的年轻玩家则是完全无感。更极端的例子是《仙剑奇侠传四》出配音版——非粉丝惊呼："这样也可以？"而对于粉丝而言，这样当然可以，经典的RPG更加完美，何乐而不为？

对于如今的游戏厂商来说，要想在这片逐渐收缩的市场中继续生存下去，不多花些心思迎合忠实粉丝的口味以保证基础销量是不行的——这就是2012年的游戏产业"续作必然有，今年确实多"的重要原因。忠实Fans难伺候得很，改头换面或是循规蹈矩都难免被骂，如趋向中庸那就骂得更厉害了。相比之下，某些在传统文化领域享有盛名但在游戏业成绩平平的作品却给我们带来了更多的惊喜——年中上市的《变形金刚——赛博坦的陨落》就是个绝佳的例子：从标题中便可得知，这是一部非常典型的"变形金刚"主题游戏，那些耳熟能详的角色名称自然不会缺席；同时，如果你对那部童年经典的基本故事还保留着模糊的记忆，那么在游戏的流程中必然会目睹到无数令人感动的剧情桥段；不过，即便你并未对擎天柱与威震天这些名字保持着深刻的印象，《赛博坦之战》本身的游戏设计与流程架构也足以让大多数玩家体验到不错的游戏乐趣。最后，对于所有的《变形金刚》死忠来说，《塞博坦的陨落》绝对是今年不可错过的重点作品之一；而对于开发商来说，这部游戏的制作与营销思路也有不少值得借鉴的启示——耳熟能详的剧情和角色并不见得会变成束缚创意发挥的枷锁，在保持基本架构不变的基础上用迎合潮流的全新设计吸引新生的用户，再把那些忠实Fans钟情的元素用类似"致敬"的手段点缀在游戏当中作为彩蛋。事实证明，这种"各取所需"的做法有时候确实要比刻意为之的"迎合经典"套路来得更为有效——尽管这种经验不见得可以适用于所有的游戏，但至少《塞博坦的陨落》收获的媒体评分与玩家赞誉可以在某些层面上证明这套理论的价值，不是吗？

众评委：琪琪呱呱卡卡

年度基友合作游戏

获奖——《无主之地2》

提名——《火炬之光2》《反恐精



英——全球攻势》《无主之地2》

评委：Oracle

如果你对2012年的游戏发售情况稍有研究，看到这个最佳联机游戏的提名和获奖游戏，必定会质疑鹰头马的公正性。提起联机游戏，我们那千呼万唤始出来的“暗黑3”怎么能缺席呢？

但今天“暗黑”就是缺席了，因为它实在不是一款适合联机的游戏。好的联机游戏是建立在“联机乐趣更多”的基础上的，但“暗黑3”很少让你有联机的冲动。游戏就那么点内容，玩到后期都是刷，重点就在于怎样刷才有效率。但不管怎么刷，Solo的效率总要比Coop高，更别说早期版本还有“多人游戏下MF值平分”的诡异设定，导致玩家很不乐意合作！最近的1.05版更新了刷火戒任务，队伍里的玩家能共享同一任务传送门，大大提高了刷火戒效率，总算给联机合作找了点理由。但，这个时候的“暗黑3”已经被抬出场外了，只有最忠实的Fans还在坚守……

虽然“暗黑3”已被抬出场外，但让人欣慰的是，场内“暗黑”阴魂不散。《火炬之光2》是一款典型的“Diablo Like”游戏。当年的初代还是一款稀有“Diablo 3 Like”游戏——没有什么游戏比初代《火炬之光》更像“暗黑3”了，哪怕当年“暗黑3”只公布了一个视频。《火炬之光2》在很努力地摆脱这个影响，不仅增加了大量新元素，还不惜抛弃一代赖以成名的手感，这也直接导致《火炬之光2》无望问鼎最佳联机游戏——光那软绵绵，如同砍纸片的打击感就足以吓跑不少慕名前来的玩家了。

相比小品级的《火炬之光2》，《无主之地2》显然更符合新时代的潮流。初代《无主之地》是一个试验性质的作品，FPS部分和Diablo部分被有些生硬地结合在一起，但到了2代就成熟多了。大量的线性任务和有趣的装备词缀给好基友们提供了充足的理由来联机，对局域网的支持也堪称厚道。《无主之地2》就是前面所说的“联机乐趣更多”的那类游戏。当你漫步在光开阔单调的冰原上时，这款游戏给你的感受并不是那么出色。但当你找齐4名基友，各司其职，你来开车，我来打枪，他来指路，一路熙熙攘攘，热闹非凡，这个时候你就会充分体会到联机的乐趣。 最后就是《反恐精英——全球攻势》了，这款游戏的入选没有其它原因，只为了忘却的纪念。

又是某个说怪话的人：O爷心里有空戏，葬着暗黑破坏神。

年度最佳NPC

获奖——汉献帝刘协

提名——《三国志12》汉献帝刘协、《无主之地2》小吵闹、《暗黑破坏神3》宝藏哥布林四兄弟（寻宝哥布林 Treasure Seeker、盗宝哥布林 Treasure Bandit、盗宝矮鬼 Treasure Goblin、盗宝强盗 Treasure Pygmy）

评委：Joker

小松鼠斯克莱特和他的坚果成为了“冰河世纪”系列电影中一道极为独特的风景线，看似与主线剧情没有关系，但他的每次出现却总能紧紧地抓住观众的眼球，而我们设立的这个奖项，也同样是为了表彰那些独特的NPC，他们并不是游戏中的主角，但是他们每次出现都能让你喜笑颜开。本次提名的三个角色，在各自的游戏中都有着其各自的存在形式，但他们的出现却总能让你会心一笑。为了这个奖，这三位同样有话说！

汉献帝：作为一个有教养有理想的金领职业——皇帝，朕不仅饱览群书，努力钻研企业文化，熟读《厚黑学》，同时还加强自身体质锻炼，不说弓马娴熟，但几个毛贼却也近身不得。为了平衡各路诸侯的情绪，真是不断奔走，今天封袁绍为冀州牧，明天回来还得封孔融北海太守，就连我那不争气的皇叔玄德公，我也得让他有个徐州赖以安身，你看看这诸位哪个见了我不是喜笑颜开，你说说像我这种高瞻远瞩除了奖赏就不会有别的事情找你的领导哪去找！这个奖不给我给谁！

汉献帝：爱卿，这外有穷寇，内有奸佞，朕封你个镇东将军吧！

蓝星：谢陛下！

汉献帝：爱卿，这风和日丽，国泰民安，朕封你个大司马吧！

蓝星：谢主隆恩！

汉献帝：爱卿，这外患已平，内政





获奖

清廉，朕皇帝当腻了，给你玩吧！

蓝星：陛下您真大方！

小吵闹：虽然我不是主角，但是主角都得听我的！你说如果没有我“无主之地”还叫无主之地么？不说别的，我人气之高还去《火炬之光2》里客串了一回，你说说我这么一个集聪明伶俐英俊潇洒于一身的机器人，不拿个奖合适么？

宝藏哥布林四兄弟：有我们的地方就有欢乐，有我们的地方就有殴打！不说别的，你们编辑部内就有俩及其热衷于殴打我们的人！不好，兄弟们快跑！

伴随着一声惊呼，四人拎起手边的袋子转身就跑。众人回头一看，手持利刃的Oracle和8神经山呼海啸冲了过来……

评选结果：由于盗宝哥布林四兄弟被Oracle和8神经吓跑。同时根据表现，我们含泪将斯克莱特的坚果奖颁发给了汉献帝刘协陛下，如此英明神武时不时就玩个禅让的好皇帝，怎能不让我们敬佩！什么你说还有小吵闹？那个聒噪的家伙被刚刚吃了极效救心丸的铁拳先生给拆了……

年度游戏幕后工作者

获奖——阿明·吉瑟特

提名——《植物精灵》制作组Amanita Design、《阿玛拉王国——惩罚》制作组38 Studios和Big Huge Games、《风卷残云》制作组上海秋千软件、《吉娜姐妹——扭曲梦境》原制作人阿明·吉瑟特

评委：海参崴渔夫

游戏艺术与科学学院决定为电子游戏这项艺术产业的幕后工作者们设立一个年度奖，以表彰、鼓励甚至纪念那些构筑了另一个世界的人们。我很荣幸能为他们颁奖，他们才是游戏艺术产业的柱石。



获奖

《植物精灵》是今年最治愈系的游戏，没有任何动作元素——一如其制作组Amanita Design风靡全球的前作，《机械迷城》。作为独立游戏制作组，诞生于捷克中部城市布尔诺的Amanita Design已经有了10年历史，恰与鹰头马奖同龄，它的每一款Flash解谜游戏都保持了稳定的品质。

《风卷残云》的制作商为上海秋千软件，它是由一群热爱游戏的上海交大学生创建的。这款水墨渲染的ACT游戏在动作元素上带给国内玩家以惊喜，先期版本曾获不少国际荣誉。秋千软件是国产游戏类型多元化的希望——中国人并不只是能做出优秀的RPG。

《阿玛拉王国——惩罚》制作阵容很豪华，但制作商38 Studios连同旗下工作室Big Huge Games已经倒闭，他们欠了美国罗德岛州政府1.126亿美元，而资产拍卖很不理想，因此毫无挽回可能。从作品品质来看，38 Studios无疑是优秀制作商，然而游戏不仅是艺术，也是产业，缺乏良好的发行与运营管理，理想就会被现实无情浇灭。它并非孤立，《英雄连》《战锤40K》系列的制作商THQ正面临同样的困境。

《吉娜姐妹——扭曲梦境》是一款横版ACT游戏，Black Forest Games通过网络募资19万美元将它制作出来——一个25年历史的游戏品牌得到了延续。这里说的是一个在2009年已经去世的人，《吉娜姐妹》的缔造者阿明·吉瑟特（Armin Gessert）。这个德国人1984年开始游戏制作生涯，并在1987年与另两个同事一起开发了《吉娜姐妹》。优秀的素质使得其口碑迅速建立起来，然而，其与马里奥雷同的美术风格以及完全复制的第一关，立即引起了任天堂的警告，游戏没过多久就全面下架。《吉娜姐妹》实际上是独特的，阿明一直在等待机会将之复活。十余年后，他终于拿到了《吉娜姐妹》的开发权，并于2009年4月发售了DS复刻版。阿明踌躇满志，筹划《吉娜姐妹》的续作，但就在年底，46岁的他突发心脏病去世。

他的同事们没有放弃这个项目，成立了新公司融资做游戏，并于今年10月发行了新作。这是一个持续25年的梦想，尽管造梦者已于两年前逝去。

娱乐行业似乎是一个或者盆满钵溢，或者举步维艰的地方，作为游戏艺术与科学学院，我们关注生态，但更欣赏梦想。2012年度游戏幕后工作者奖，授予追梦25年的阿明·吉瑟特。

鹰头马学院奖

获奖——《无主之地2》

年度最佳游戏提名——《睡狗》《暗黑破坏神3》《无主之地2》《植物精灵》《质量效应3》

评委：游戏艺术与科学学院评奖委员会

《质量效应3》具备问鼎年度最佳的实力，尽管其初版结局引起了太多的争议。最大的问题是，相比《质量效应2》它真没什么进步，并且在音乐等方面似乎还倒退了，如果将年度最佳游戏奖颁给它那真是对《质量效应2》不公——何况今年我们还有两部堪称完美的作品。

《植物精灵》的受众面可能比以上所有游戏都广——虽然谈不上什么黏着度，它本身素质也达到了该类型游戏的高峰，而且重要的是谜题设计比《机械迷城》亲和不少——虽然永远谈不上重





复可玩度。如今这世道，你也越来越分不清一款游戏到底是RPG还是ACT，如果我们将打打杀杀和体育类视为“动作”，那么《植物精灵》就是提醒我们“游戏”并不等于“动作游戏”。

《暗黑破坏神3》是一款绕不开去的游戏，与《火炬之光2》之间的比较在今年令人津津乐道。“暴雪出品，必属精品”在不少人心中已经不是一个教条，但“暴雪出品，品质可靠”是没跑的。尽管如此，我们不能给它年度最佳，鼠标流ARPG这种类型的游戏曾经很受欢迎，但今年已经是2012年了。

《睡狗》与《无主之地2》是两款“正当年”的游戏，它们不像《耻辱》或《阿玛拉王国——惩罚》那样有着一些还不够成熟的设计，但也不像《暗黑破坏神3》与《三国无双6》那样“烂熟”，更不像《植物精灵》那样小众——它们是真正的大作，是丰盛的晚宴，而不是午后的甜点。

你有很多理由去玩《睡狗》，无论是黑帮恩怨，还是单纯对香港街道的霓虹灯感兴趣，总体来说，当GTA式的游戏放到中国背景（其实比较接近香港与唐人街文化的混合）下，并且不出现“四川的菜”这样的招牌，你就能领略到它的无穷魅力了。《睡狗》有着足够高的自由度，并且刻画了诸多形象鲜明的角色。虽然制作组通过改换香港地标建筑位置，修改香港区旗，颠倒香港社团组织名字，刻意避免与现实对号入座，但你仍能感受到这是一款“中国化”工作相对到位的欧美游戏。它如果不能得年度最佳，那么也许是出现了另一款素质同样上佳，同时受众更广的游戏——比如可以多人同乐的《无主之地2》。

《无主之地2》因为与《无主之地》初代使用了同样的画面引擎，并且天赋与装备等各项系统基本延续，因此似乎会面临《质量效应3》之于《质量效应2》的尴尬。然而它没有，抛开对初代特色的优化，《无主之地2》讲故事的方式比初代高明得多——主线任务层次清晰，逻辑联系强（除了士兵罗兰为什么不能用New-U复活这个千古谜题），支线任务不仅趣味性强，而且并不游离于剧情之外，它们就像是松树符号上的旁枝，只会影响NPC之间的吐槽，丰满剧情而不干扰主线流程——对于很多追崇自由度的玩家来说，这分明是缺点，但是，够了吧，我们见过太多支线干扰主线干扰NPC状态，最后影响叙事，导致逻辑混乱、难度失衡以至于BUG频出的负面案例了，游戏理想得放到现实技术条件下谈。《无主之地2》清晰的叙事线索以及各种形象突出的角色，是诸多不那么动作的RPG拍马都追不上的。玩家可以选择无视支线，不过很快就会意识这是一款有等级差距的RPG，热衷于跨级打怪的精英玩家可以尝试挑战红名敌人，在自虐中寻找游戏真谛。

光这些常规之处还不足以让《无主之地2》获得年度最佳。与《辐射》系列类似，《无主之地2》是一款制作者用心塞满各种信息片段的游戏，各种黑色幽默与隐藏的吐槽，有的指向游戏剧情本身，有的则指向屏幕外——每一把红字枪几乎都是对一段流行文化的引经据典，比如《七宗罪》《第五元素》《黑客帝国》，比如奥黛丽·赫本的《窈窕淑女》，比如克林特·伊斯特伍德的无数西部电影以及他在《荒野大镖客》里的持枪姿势，比如美剧《Law and Order》，比如还被《辐射3》拉过去做主题曲的格伦·米勒的《I don′t want to set the world on fire》，比如《战锤40K》游戏中帝国军士兵的台词……甚至还有18世纪的历史——“I'm free now.——Judge”美国开国总统乔治·华盛顿的女奴昂妮·贾基出逃并艰难获取自由的轰动事件。



你会感到很惊讶，图像引擎、随机装备、Boss与场景设计居然没把Gearbox的精力全部榨干，他们还在文字配音等细节上保持了如此之多的创意，这似乎太奢侈了点。这种行为是值得鼓励的，如果在魏晋隋唐时期，小谢王勃这些文化人肯定都要为齐声为《无主之地2》大呼过瘾。基于以上诸多原因，我们决定将鹰头马学院奖最重要的奖项——2012年度最佳游戏奖授予《无主之地2》。并期待在今后技术条件更上一层楼的时候，Gearbox能延续这种优良传统。

结语

“他们已经养成习惯了。”神秘主持人叹了口气，“一开始推三阻四，一评起奖来全成了话痨！现在可好，如果不采用诸如‘回’字形的新式排版法，美编直接没法安排我与观众道别了！”

鹰头马从丹田处发动正能量，扇起暖风给神秘主持人梳头：“还记得10年前你们说过什么话么？‘对于明年，《大众软件》只有一个期望，那就是希望明年的游戏可让我们忘记今天’。”

神秘主持人抬头仰望星空，又低头看着颁奖晚会结束后舞台上的一片狼藉，握拳坚定地说：

“我的意见是，忘了游戏，可以；忘了鹰头马，绝对不可以！”

鹰头马不失时机勉励道：“坚持学院标准，绝不脱离群众！不要忘了我们办鹰头马奖的初衷！”

神秘主持人挠了挠头：“学院？群众？会不会有矛盾……总之我们办鹰头马，是为了促进游戏艺术与科学的发展啊！”

“魂淡，”鹰头马气得一跺脚，“明明是拯救世界！”P

内涵的价值在哪里？

关于网络游戏的虚拟文化迷思

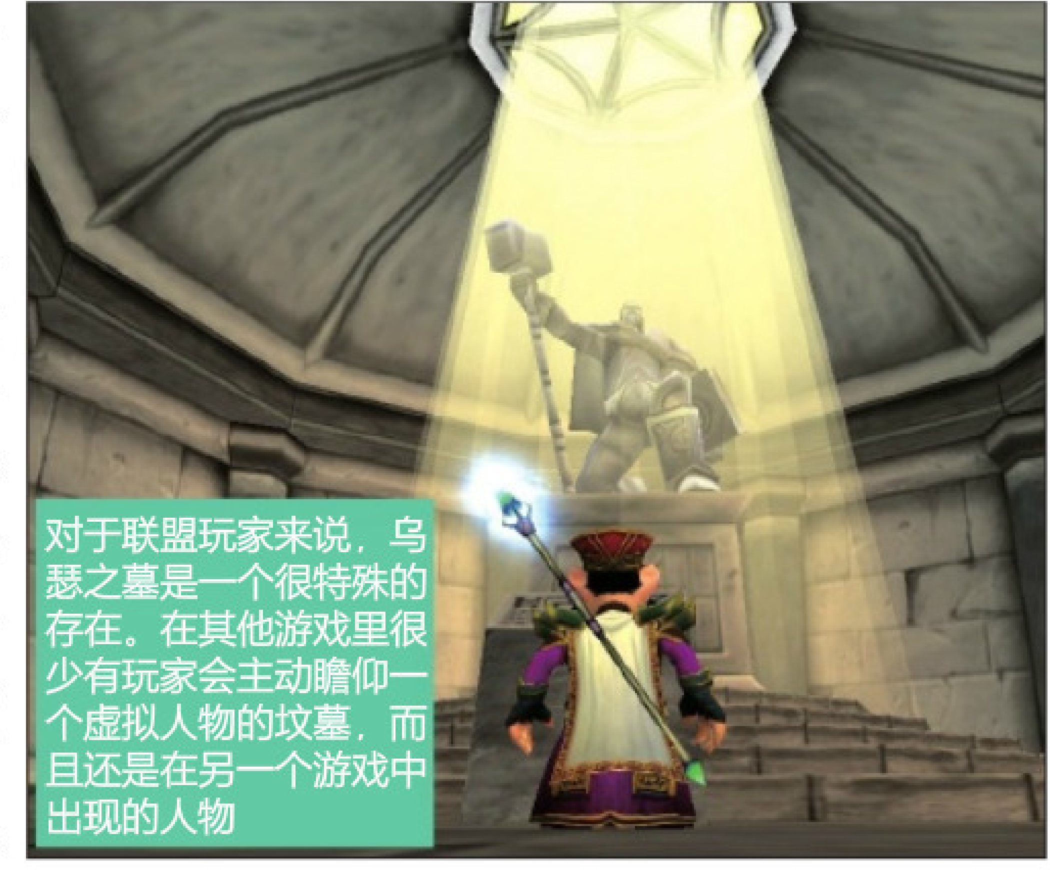
■北京 基督山败狗

从始至终，网络游戏都是一种充满矛盾的存在。即使它在国内取代单机游戏，创造巨额财富，拉动诸多外围产业，也依然摆脱不了那个洪水猛兽的特殊身份，即便我们抛开那些非议只看游戏本身，也会看到很多矛盾，比如本文所要说的文化。一直以来，网络游戏在文化层面都被认为是薄弱的，至少在表现游戏文化内涵方面很关键的剧情部分、角色塑造部分，几乎是公认的弱项，在单机游戏面前抬不起头。就文化影响力这个层面来说，网游或许只是一种贫瘠的文化，或许只是在靠游戏黏性和可怕的游戏时间来洗脑，但确实比单机游戏有更多机会影响用户。而更关键的是，不管出于什么目的，运营商和开发商们似乎也喜欢把自己的游戏与文化扯上关系。就这样，一个被认为是最难发挥剧本价值和最难塑造角色的游戏类型，一个玩家普遍不看任务描述和剧情一路打怪换装备升等级的游戏类型，却屡屡被冠以追求文化的“重任”，只是为了多赚点儿关注好更多地赚钱。

游戏有文化到底好在哪里

在《魔兽世界》之前，几乎没有网游会想着在文化二字上做文章，玩家一直不觉得玩网游需要品味剧情，这是一类攀比、竞争、功利性很强的游戏，把那么多人放到一起总能诱发人类争强好胜的本性，所以绝大多数玩家根本不会去看什么剧情，更谈不上什么品位游戏里的文化元素了。在《魔兽世界》成功之后，从玩家、媒体到厂商都发觉这款游戏虽然是网游，但会让人觉得比别的网游上等。上等在哪里呢？此前也有单机游戏让人觉得上等，像《异度装甲》《异域镇魂曲》，主要是世界观、剧情和人物构成等游戏内虚拟文化比别的游戏突出，就算我不喜欢我也不敢说这些上等的游戏不好。在文化的包裹下，这些游戏即使画面在如今看来已经很土鳖，但是那种无形的魅力和思想上的升华点能让你克服画面的丑陋，沉浸其中。

从玩家认知度和接受度这两个层面来看，《魔兽世界》的剧情与世界观毫无疑问是所有网游里做得最出色的，是文化影响力最强的网游。这不仅仅体现在有相当数量的玩家会仔细看剧情，会主动了解艾泽拉斯世界，会去追官方小说，会为里面的人物经历感慨万分。更可怕的是那些只是接任务、做任务、打副本、刷战场，从不看剧情的人，同样



对于联盟玩家来说，乌瑟之墓是一个很特殊的存在。在其他游戏里很少有玩家会主动瞻仰一个虚拟人物的坟墓，而且还是在另一个游戏中出现的人物

感受到了这个虚拟世界的文化魅力，当他们去玩别的游戏的时候，立刻会感受到那种缺乏文化气息的落差。

这一点无疑说明，一个网络游戏要有文化感，首先要让玩家有认同感，在玩家中形成号召力，从而让游戏变得与众不同。玩这个游戏的玩家甚至都会有优越感。用市场营销那一套来解释就是：游戏具备高端品牌、产品形象出众、用户黏着度高、公关阻力小、推广成本低等等，说得漂亮点儿是具有难以被复制的核心竞争力，说得通俗点就是这游戏容易赚钱而且能很稳定地赚钱。



《最终幻想13》就属于一开始吸引了玩家，但由于内容相比系列文化氛围存在偏差，再加上玩法上不够出色，最后导致了玩家的不满

让游戏有文化难在哪里

如今拿游戏来谈文化已经变成了缺乏诚意的炒作，鲜有玩家再相信厂商说的那些宣传词。虽然让网游变得有文化这件事整体来看很难，但并不是没有人在认真做这件事情。“剑网3”也好，《九阴真经》也好，那些金庸小说改编的武侠网游也好，或许到不了《魔兽世界》这个高度，但我们不能否认他们借助于中国的武侠文化，还是在游戏里做出了那么一些感觉，国外的《战锤Online》《龙与地下城Online》《指环王Online》也都在文化这个层面相当有建树，要说网游没有文化，这些都是反驳的例子。从中我们发现，包括《魔兽世界》在内，有文化的网游不是依托于文学界的积累，就是来自于单机游戏、桌面游戏的积累，都带有改编成分。如果是一款完全独立的，与文学作品、单机游戏关联不怎么强，甚至毫无关联的网游，在文化二字上就往往只能用贫瘠来形容，玩家们绝对不买账，厂商更是很难从中获利。看来，不管从哪个方面来看，让游戏变得有文化，都是一件很难的事情。

拿现实世界举例，不同国家有不同的文化，不同的民族也有不同的文化，不同的城市也会存在文化差异，这些都是经过长时间积累形成的，其内涵与外延绝非靠几十条好汉甚至一支笔杆子能够创造出来的。然而这种现实中的文化往往有一个特定的范围，对这个文化圈之外的人所能产生的吸引力，其实很难把控。除非是被它的某几个独特之处所吸引，或者是在某种机缘巧合下接触到异域文化，否则你是无法对一个新的文人会对一个自己全然不了解、与自己毫无交集的东西感兴趣，就是有人喜欢探索未知世界，那也需要未知世界的某些元素触碰到他的心灵，接下来的探索才有可能实现。现实文化如此，虚拟文化更是如此。



通过继承《龙与地下城》的衣钵，提供各种相关元素，游戏本身就躺在了文化瑰宝之上

从游戏层面来说，相比网游的文化沙漠，单机游戏在文化积淀方面是具备优势的。游戏是一个虚拟世界，画面风格、角色设定、世界观设定、剧情、音乐等等几乎游戏中的一切都可以用来表现文化，这与现实世界是一致的。

单机游戏因为排除了多人互动带来的不确定性以及人人都要做主角这种网游中不可调和的问题，所以在塑造角色和讲故事方面相比网游拥有天然的优势，再开放、再自由的世界也都是为玩家一个人准备的。而与之对应的是，玩家进入这样一个虚拟世界，就是要看这个世界到底是什么样子，有什么让他着迷的东西。一款单机游戏的用户，肯定是被这个游戏的某个卖点所吸引——或许是世界观、或许是人设、或许是玩法、或许是音乐——总之他被吸引了（看到封面觉得还行随便买下一款游戏终归是个例），然而即使这样，他还并不清楚这款游戏提供的内容是否达到了他的预期，是否能让他真的喜欢上这款游戏。

而对于网络游戏来说，单机游戏所具备的筛选用户的优势变得不是特别明显，因为玩家群体社交化的现实问题，很多用户选择游戏并非是根据这个游戏是否吸引他，而是因为朋友们都去玩那个游戏便跟着去了，所以游戏世界所提供的文化氛围对他来说存在感很低。这

个游戏的风格、世界观、系统并不一定是吸引他的。在这种情况下，游戏是否能得到用户的青睐就更加考验虚拟文化编织者的能力了。

退一步说，即便进入游戏的人本身就是这款网游的目标用户，他们像挑选单机游戏一样在网游宣传阶段就对游戏进行了选择，网游在文化渗透方面，依然有着一层很难克服的壁障。如前文所述，单机游戏的虚拟世界是为喜欢这款游戏的人专门准备的，不管游戏卖出去多少份，游戏在同一个时空环境里服务的只是一位玩家，玩家并没有真正的选择权，他不能改变游戏，只能极端地通过玩与不玩来用脚投票。在这样一个空间里，游戏的制作者们向玩家传递他们的思想，展示他们塑造的文化，而玩家则以互动的形式来体验这个世界、接受这种文化。在这样一个世界里，尤其是RPG、AVG这样的游戏类型，玩家更多的是观察、品味、认同最后喜欢上那个并不存在的虚拟世界。自由度再强、互动性做得再好，玩家也只是一个接受者甚至旁观者，会随着设计者安排好的节奏，一个景点接一个景点地“欣赏”这个世界。

然而对于网游来说，他们最大的魅力、真正的独特之处是人与人的交互，系统是实现人与人交互的工具，而不再是游戏的目的。而从玩家的心态来说，进入这样一个与其他人共同生活的交互世界，竞争的欲望是无法遏制的。这不单表现为自己要比别人强，而且也表现在自己不能比别人弱的方面。“追平其他人”是网游玩家一个普遍而基本的需求，这在很长一段游戏体验过程中，都驱使玩家追赶进度、快速跳过可能影响他们成长速度的东西，而剧情——这个虚拟世界的文化魅力，便是最早被抛弃的东西。同时网游又是一个长线运营的商品，为了保持玩家的黏性要不停地推出更多让他们乐于竞争的新内容，对文化内容的漠视在这样一个循环中不断加剧。

或许，当玩家成长到他们满意的时候，他们会回头看看这个奋斗多时的世界到底是什么样子，或许会对里面的剧情和角色感兴趣。而这一切，需要建立在这方面的内容已经做得足够好、足够有吸引力的基础上，要做好这些，并不是一件容易的事情。

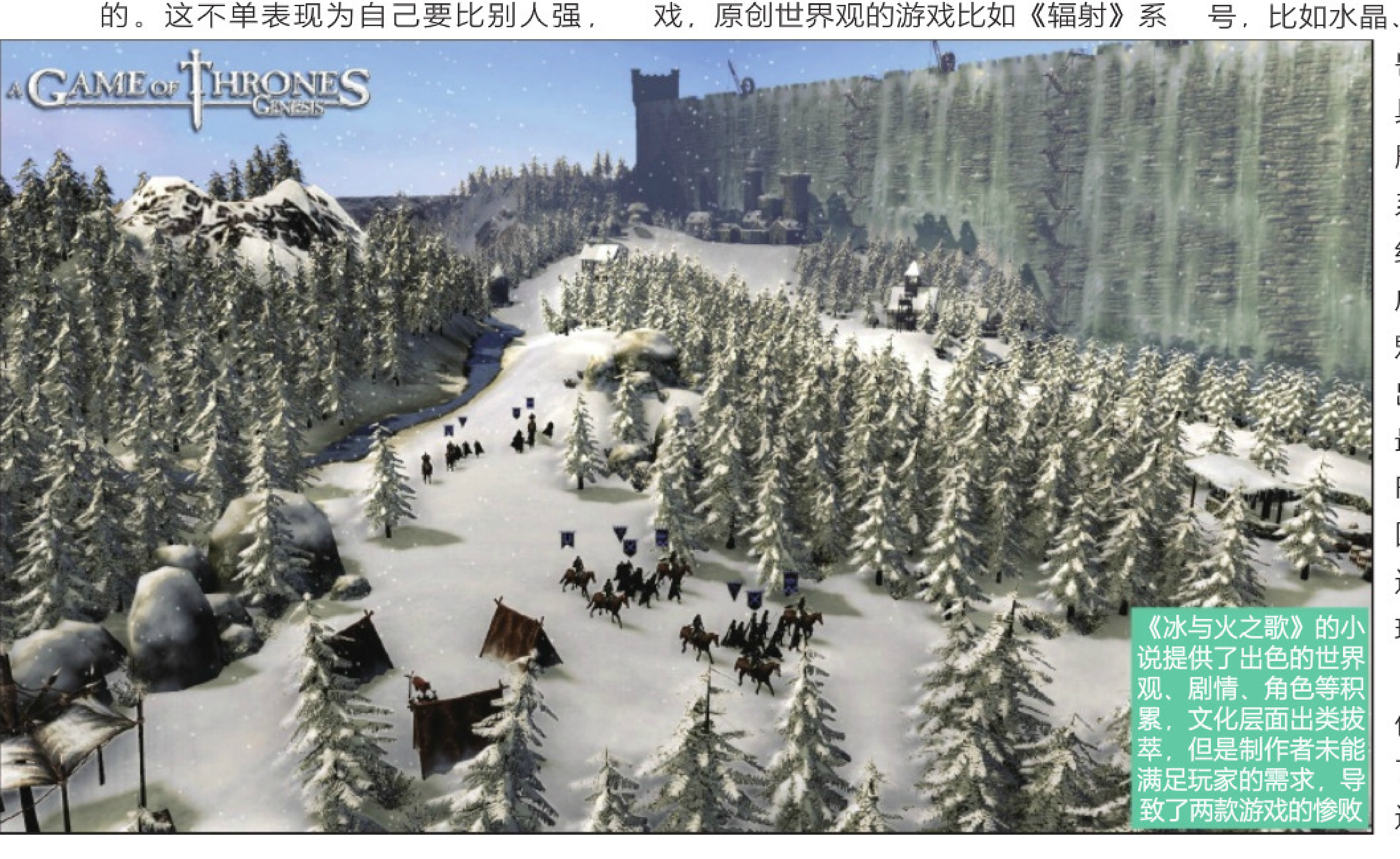
文化永远都离不开积淀

不管是何种文化，就算是游戏内的虚拟文化是精炼过的、单纯为游戏性服务的，也离不开积淀二字。没有来自多方面的素材的沉淀，文化的吸引力必定大打折扣。无论是单机游戏还是网络游戏，在文化层面富有感染力的作品，无一不是经历过长时间积淀的。《博德之门》《冰风谷》等等中早期RPG代表作，有着DnD战役设定积累，与之类似的就是躺在小说名作上的武侠题材改编游戏、科幻小说改编游戏、桌游改编游戏，原创世界观的游戏比如《辐射》系列《魔兽争霸》系列，都是经历了多代游戏的逐步积累，当《魔兽世界》的剧情继承《魔兽争霸3》以后，我们其实能明显地感觉到那种文化的传承性。



由于太过孤单，《异域镇魂曲》身上所散发的光环更多是文学符号，而不是文化符号

需要指出的是，原作与周边产品的丰盛程度并不能与一个游戏是否有内涵、文化魅力是否吸引人划等号，但其与文化元素是否成功显然是一个有之不必然、无之必不然的条件关系。我们从周边产业发达的日本游戏中可以看到这一关系的变化发展。比如《最终幻想》系列虽然没有原作，但发展至今周边已经相当丰富，完全形成了自己的文化。可见不管游戏一开始在内涵层面有多么贫瘠，只要经过长时间的积累，也是能够产生吸引玩家的文化魅力的。作为一个诞生于1987年的游戏，初期几作《最终幻想》在文化内容上的薄弱是很明显的，但是等这个游戏发展到第4代，几年的积累已经给了这个在作品剧情上并不连续的游戏系列一些很明显的文化符号，比如水晶、陆行鸟、飞空艇、召唤兽还有那些约定俗成的道具名称。这一系列虽然在剧情与角色上没有直接联系，但是系列共同的特征经过了多年积累，逐步形成了属于这个游戏的文化魅力，让玩家一眼就能认出这是《最终幻想》。而最近几年，以网络版的FF14为代表，由于制作团队对传统的抛弃，违背过往传承的颠覆设计，让玩家们越来越觉得现在的《最终幻想》已经不再是他们所熟悉的那个游戏了。这其实就是一个很接近于现实世界的文化形



《冰与火之歌》的小说提供了出色的世界观、剧情、角色等积累，文化层面出类拔萃，但是制作者未能满足玩家的需求，导致了两款游戏的惨败


虽然6代对于《最终幻想》系列来说在文化符号上继承得不算全面，但作为最初7年阶段性总结的一作，却一直被玩家津津乐道

成过程，这种通过系列续作不断把自己独有的文化发展完善或者自我毁灭的过程，在游戏中也是很常见的。

但对于网游来说，由于单一作品的运营时间太长，让游戏难以产生具备时代感的文化积淀，再加上前文所述的不利之处，以及开放自由的游戏环境将思想文化方面的内容大大削弱，甚至出现续作与前作争抢玩家的情况，如此种种都是让网游世界的文化难以被传承发展的原因。

不过，从另外一个角度来说，网游是人与人互动的游戏世界，如果设计者可以通过系统提供的基础元素，引导玩家逐步形成特有的圈内文化，让玩家参与到文化形成的过程中来，也不是不可能。单机游戏依靠一种固定的文化吸引玩家，持续性不强，网络游戏完全可以通过用户形成用户自己的文化，其影响力和产生的黏着度显然更强大也更持久，甚至可能脱离游戏本身，比如《魔兽世界》之于NGA论坛与百度的“魔兽世界”贴吧。当然，这种文化的形成就更需要长时间的积累以及一些运气成分了，其难度之大，可想而知。

先帮助玩家喜欢上游戏是第一要务

一个玩家是否会喜欢上设计者构造的那个虚拟世界的文化体系，这是很难在事前把控的。单机游戏是通过确定的虚拟空间单向地传递设计者的思路，是否受玩家欢迎从销量上就能比较清楚地分辨出来。只要得到玩家认可，剩下的事就好办了。而对于网游来说，靠文化来吸引用户进入游戏并不那么管用，不如让文化重新融入游戏本身，来帮助游戏变得更好玩。

文化无处不在，但会集中体现在一个明确的世界观之中，选择什么题材就决定了什么样的世界观范畴。对于改编游戏、历史题材游戏，文化二字就直接对应到了题材所圈定的用户群，此时所要做的就是把这个题材所能表现的最出色的东西——从氛围、游戏内容到剧本、角色——以合理而精彩的方式呈献给玩家，避免违和感和不负责任的再创作。以《三国志》和《真三国无双》两个系列为例，游戏模式和定位的不同，直接决定了两个游戏文化呈现方式的不同。

对于一个全新的世界观架构，是否立刻将文化魅力展示出来并不重要，重要的是给这个游戏支好架子，让它有一个足够吸引人并且可以不断融入新内容的大背景，以为将来添砖加瓦留下扩展的空间。对于网络游戏来说，游戏规则是最核心的内容，文化层面完全是配合游戏玩法、让游戏变得更好玩的支持内容。至于玩家是否买账，只能是日后长期积累看结果，只要有足够数量的玩家长时间处于游戏世界之中，游戏的文化便会在不知不觉中积累生成。如果在游戏一开始就过分强调文化的意义，不但浪费资源，也并不一定投玩家所好。

过分标榜文化的游戏，几乎没有成功的先例，但成功的游戏往往有着独特的文化魅力。虚拟文化的确能增强游戏的生命力、延长游戏的生命周期。但游戏内虚拟文化毫无疑问是要为游戏性服务的，如果不能帮助游戏吸引玩家的注意，更好地让玩家喜欢这个游戏，其存在价值也会大打折扣。由于制作人的喜好和游戏厂商的行事风格不同，每款游戏都会以不同的方式对文化进行解读，渴望却不能奢望，这或许是一个格外微妙的博弈。P


《三国志》系列虽然不存在真正的剧情，但是从表现原作文化积淀方面来说，是历史类游戏中的翘楚


同样的题材，《真三国无双》系列将文化放在很次要的位置，而是通过更直观的东西来吸引用户

决战紫禁（http://www.jzzjol.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	爆裂虚空
运营公司	边锋网络
版本号	1.1.155
游戏体验	浪费时间





3D玄幻类网游，游戏的背景画面和模型都相当粗糙，锯齿明显、贴图模糊，没有什么细节可言，地面景观稀疏，不少区域都是光秃秃一大片。贴图也较为粗糙，某些区域能明显看到贴图接缝以及贴图的重复。即使在选项中把画面效果调至最高，画质改善也相当有限，抗锯齿基本等于没有，分辨率设置无法保存。背景音乐较为简单，甚至可以用单调来形容。战斗音效还算说得过去，而且还有柔美女声配音解说新手帮助部分。角色移动还算流畅，但动作和姿势略显做作，特别是摆臂动作。战斗动作较为流畅，但效果很一般，算不上华丽，而且缺乏高级特效应用，比较诡异的是，玩家加入门派选择职业后，使用技能攻击怪物反而没有未选职业时用新手狼牙棒砸的伤害高，只有技能等级慢慢加上去才有所变化。另外，游戏在初期送的宠物熊猫比较鸡肋，满屏幕的玩家都带只熊猫就成了大路货，也没什么可以夸耀的，连改名都不行。这只系统赠送的宠物虽然可以升级可以加点总之什么都像宠物，但就是不能攻击，玩家打怪它在旁边傻呆着，抽冷子再说个风凉话或者喊着要吃饭，实在搞不明白这宠物是怎么设计的。

天羽外传（http://www.tianyuwz.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	网游数码
运营公司	成都日照
版本号	1.3.0.10.10
游戏体验	浪费时间





2D奇幻类网游。游戏画面较为原始，背景基本都是静态图片，整个游戏世界显得死气沉沉，连怪物都显得懒洋洋的。游戏分辨率较低且不能调整，不支持缩放等功能。虽然聊天界面外挂，但整个界面仍相当局促，总让人觉得少了相当多的功能。比如任务追踪并不能自动显示，且没有热词提供自动寻路功能，必须进入任务界面点击；玩家血量和魔法值不能直接显示在头像界面上，需要鼠标移上去才能看到；小地图毫无用处；系统发言的字体较大，采用五颜六色的繁体字，一旦刷屏就让人眼花缭乱。背景音乐较为轻松，但节奏缓慢单调，让人昏昏欲睡，音效制作较差，部分战斗音效能听出爆音。战斗效果也很差，总体来说没什么特效可言，更别提什么打击感，玩家攻击后怪物要过很久才能反应过来，打死怪物后角色还有相当一段时间的动作延迟。自动寻路优化还有问题，自动拾取偶尔有捡不到的。我用的是祭师，第一个学到的技能居然不能攻击，而默认的普通攻击威力极弱，随便什么怪都得打十多下，而且攻击力差距太大。总体来说，这是个相当小制作的游戏，没有什么特别的亮点，连宣传的Q版可爱都沾不上边。

新挑战（http://dk.hogacn.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	NEXON（韩国）
运营公司	昊嘉信息
版本号	253.7.5
游戏体验	索然无味





3D奇幻类网游。画面还算可以，但谈不上精致，仅从画面和字体形状看就知道是个典型的韩式网游。游戏整体充满了浓酸的泡菜风味，而且还是几年前的韩式泡菜风格，但画面则远远不如，仅从人设上看，连A3都不如，泡菜网游一向不知道反锯齿为何物。游戏值得吐槽的地方不少。本作在登录Loading显示百分比时是以0.1为单位计数，听着硬盘狂响，总觉得游戏在优化上还存在巨大问题。在创建角色的画面上存在丢失文字的问题，原因未知。进入游戏后看到很多衣着五彩缤纷的热血少年，反观自己寒酸的打扮，估计游戏把4GB的客户端全用在这上边了。游戏背景音乐倒是很激昂，但是经常无故消失很久，然后又突然冒出。游戏没有自动寻路，没有NPC位置提示，只能点开大地图手动寻找，打怪没有自动，也不够爽快，法系职业打两个怪就得喘喘气。这种高不成低不就的泡菜设计较为尴尬，它既不讨好喜欢全自动的轻度玩家，也不讨好喜欢把内涵、史诗、团队挂在嘴边寻找优越感的核心玩家。看到游戏的代理公司名字较为陌生，估计是个新成立的公司找了个差不多的韩国网游练练手磨合团队。

忍龙（http://rl.kedou.com/）





游戏类型	横版动作
目前状态	封测
制作公司	思杰乐创
运营公司	顺网科技
版本号	未知（11月17日测试）
游戏体验	普普通通





2.5D奇幻类网游。游戏采用横版动作过关方式，画风明亮，3D建模较为精致，角色形象大都还算可爱，但2D背景缺乏变化，没有动态效果，NPC们基本上也处于静止状态，总体而言整个场景显得较为呆板。在现在横版游戏都流行采用3D背景以加强景深效果的趋势下，本作这种准静态背景的设计显得有点落后。背景音乐悠扬动听，很是不错，音效也较为合理，只是在战斗时的音效略感逊色，敌我双方被击中时都没有声音，也没有拳拳到肉的击打声，只有技能发动的声音。战斗效果也不是很出众，特效应用较少，此外战斗判定也存在较多问题，比如在某些情况下怪物不能上下移动导致始终无法和玩家处在同一条直线上，有时候怪物就在玩家身边但就是无法攻击玩家，这样就显得怪物AI极低，但是有些时候怪物却可以隔空打到玩家，让人摸不到头脑。另外，玩家被击倒后的倒地时间略长，导致在Boss战时总让人觉得战斗节奏不够流畅，Boss的AI和攻击力度要比小怪强大得多，虽说是Boss但这个反差也太大了点。总体而言游戏表现较为平庸，并没有自己的特色，在横版动作过关游戏中表现并不算突出。





游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	杭州傲天
运营公司	盟芽科技
版本号	0.9.1191
游戏体验	浪费时间

虎符传奇（http://www.hufucq.com/）





2D玄幻类网游。游戏属于典型的《传奇》模式，从画面到职业设定，甚至角色移动的姿势，都可以看到《传奇》的影子，只是对于一款2012年底的游戏而言，这画面显得不是那么搭调。游戏的2D背景还算不错，精细度也够，但只是一张静态图片而已，背景和NPC几乎都是死板的图像素材，但玩家角色的头发和衣服却可以随风而动，想想也挺诡异的。角色移动时犹如木偶，手腿的配合极其生硬，服饰甩动也很死板，角色朝向也常常出现偏差。游戏在战斗方面的表现也不理想。我选的职业是弓箭手，游戏设计了一个非常特别的扬手动作，对于这个多余的动作，我始终没明白游戏想表达什么，这个动作只让人感觉特别夸张和可笑。游戏没有背景音乐，似乎是原本就没有打算制作背景音乐，背景音的选项看起来更像是“环境音效”。总之游戏在大部分时间都是静悄悄的，战斗音效和各种系统音效便显得格外刺耳。游戏的其他部分也乏善可陈，任务基本就是一个NPC接一个NPC地跑下来，中间打打怪之类，毫无新意。比较奇葩的是当玩家在做采集任务时，物品名字由鲜绿色和紫红色组成，足以亮瞎双眼，更夸张的是当玩家采集时，身上会绿光乱冒，实在让人莫名其妙。

月评：不思进取?

■北京 键盘

韩国网游相信大家都玩过，当年韩流气势汹汹席卷大陆之时，大家都泡菜过，没有任务、天赋、成就、副本、生活技能，只有反复打怪攀比等级。以《传奇》为代表的第一代韩国网游让我们领略了什么叫泡菜游戏。也许现在的玩家不大了解泡菜游戏是个什么样子，但在当年这种简单至极的游戏模式的确红遍大江南北。

后来，随着国内厂商自主研发实力的增长，再加上以《魔兽世界》为代表的新一代MMORPG标准模式的冲击，韩国网游在大陆市场急剧萎缩。现在不少韩国游戏都退出了中国市场，新游戏喜欢套上欧美开发小组的外壳来蒙骗中国玩家。不过现在中国的代理商也变得精明了，不会被韩国开发商忽悠，会自己挑选游戏了。不管怎么样，中国依然是韩国游戏出口排名第一的国家，至少在网络游戏方面，韩国对中国保持着绝对的贸易顺差。这期评测中有个典型的韩式网游《新挑战》，玩过之后不由感叹，面对如此窘迫的局面，韩国网游依然一点忧患意识也没有，依然没有任何进步。从《传奇》到A3，再到《天堂2》，到现在怎么还有韩国网游固守自己的一亩三分地，顽固地继续着十几年前的韩式网游设计思路呢?

我一直觉得中国网游的任务设计就挺失败的了，但好歹中国文化历史悠久，又擅长制作历史题材网游，所以背景故事和任务线只要一和中国历史、神话、古典小说沾边，怎么都不会太差，至少玩家都会有点所谓的“代入感”。但韩国网游似乎一直走的是科幻、奇幻、架空背景，动不动就是北欧神话的那一套——但还是变异的，怎么看都看不明白。我从来没玩到过以韩国历史为背景的韩国网游（也没有听说过），所以大家玩韩国网游总有种似曾相识的感觉：背景故事千篇一律，职业设计毫无新意，只是靠着帅酷的外形、暴露的着装、华丽的特效来吸引着玩家。剥开这层外衣之后，剩下的还是泡菜。任务设计更是牵强附会，基本都是一个个NPC拜访下来，就像在游戏里做人口普查一样。这么无趣的任务要是全自动也好，但此次的《新挑战》干脆连自动寻路都取消了，正如评测中所言，两边都不讨好。在《新挑战》的宣传语中，大部分都是在说画面如何、动作如何、效果如何，官网上都是大量的资料堆积，连国产网游官网中常见的“特色系统”这种介绍都没有，可见这游戏果然没有什么拿得出手的特色可言。

游戏号称耗资50亿……韩元，按当天的汇率，折合人民币2800万而已，在国产网游动辄上亿人民币的投入面前，这种毛毛雨的开发费用也好意思说？果然韩元后面的零不怎么值钱。P

天梯？天坑？——11天梯系统利弊深入探讨

■江苏 王念忠

一、11天梯是怎样火起来的？

自古江山无异数，民心向背定存亡。在苛捐杂税压迫、盗窃乱贼猖獗之下，一国之民发现邻国乃富饶安定之地，便会自然而然地想方设法迁移邻国。对战平台作为一个微缩的社会，亦是如此。想问11的天梯是怎样火起来的，首先要归结于传统对战平台的不思进取。过去，各家传统对战平台的盈利方式有个共同点：强制玩家开通VIP，否则无法挤入房间。甚至连大半夜房间也显示爆满，简直是在侮辱玩家智商，可谓“苛政猛于虎”；踢人挂、开图挂、加钱挂等各种外挂猖獗，传统对战平台只能被动封禁玩家账号，无法从源头根除玩家开挂的现象，DotA游戏环境也变得乌烟瘴气，此乃“盗窃乱贼大作”。失民心者失天下，虽然当时几大传统对战平台表面上依然人气火爆，那也只是玩家们没有其他选择而已，实际上早已是怨声载道，被更好的对战平台淘汰也只是时间问题。

就在这样的大环境下，由上海奕奕网络开发的11对战平台于2011年1月应运而生。它解决了传统对战平台的几大“顽疾”。服务器建主机，从源头上杜绝了踢人挂、卡人挂的存在；万人“同房”，让“挤房间”这个词成为历史，任何时间都能无障碍轻松进入游戏；电信网通双线互联，拉近了“世界上最遥远的距离”；新颖的名将系统，使得玩家在胜负之外找到了新的乐趣和关注点。以上这些优点就已经足以让11平台大火一把，在对战平台的市场中分一杯羹，但最终使11平台走向巅峰的则是天梯系统。

11平台运营半年后，玩家们逐渐发现，名将系统只是有趣而已，



最近一些不甘死亡的老牌对战平台同样推出了天梯系统，却忘了当初衰落的原因根本无关乎积分模式



2011年中，11广纳贤士，共谋献计开发出天梯系统

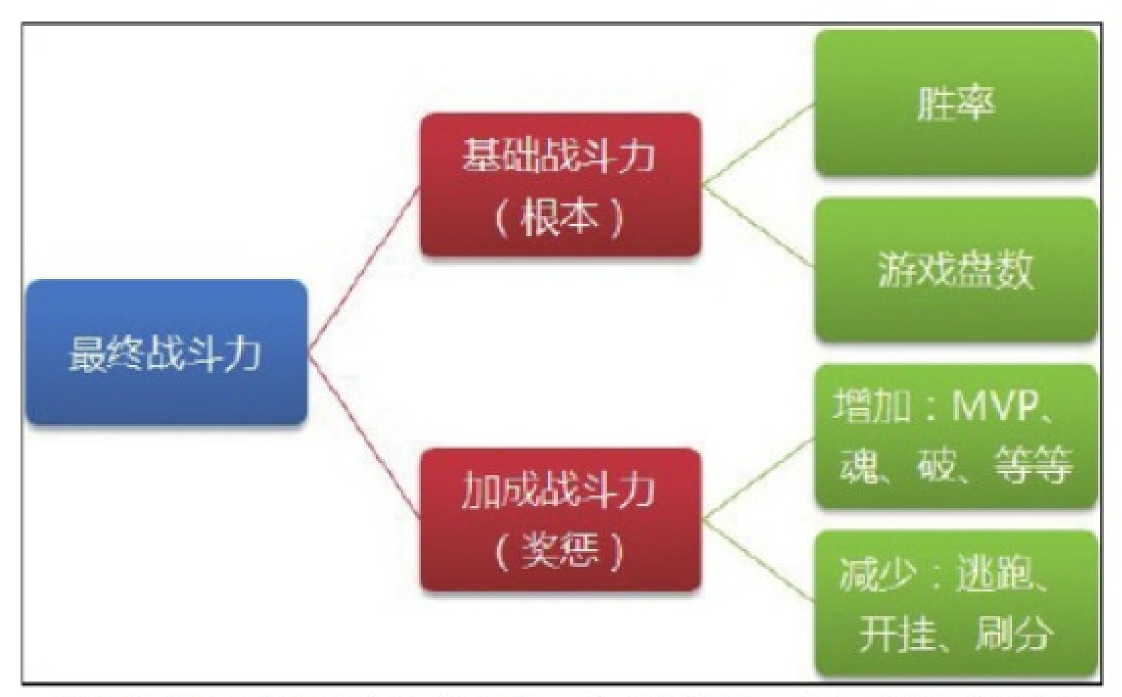
并不能直接反映DotA实力。比如玩1000场拿50个MVP与玩100场拿50个MVP相比，后者显然实力更高，但在名将系统上的显示却没有差别。2011年6月，11对战平台吸收了精灵等知名解说，研究和开发了几套更为合理的积分模型，但最终由于各种漏洞而没被采纳。数周后，原AA平台创始人之一的姜黎同学加盟11平台，并将原AA平台的积分体系加以优化，经过数次测试与修正后，最终呈现在我们眼前的就是今天的基于ELO算法的天梯系统。天梯一出，立即吸引了绝大多数的职业玩家，职业大神们迅速取得2000分以上的高分。由于天梯自动随机匹配战斗力相似的队伍，草根高玩与职业选手零距离交手的机会也大大增加。“秦王扫六合，虎视何雄哉！”如今的11可谓独揽天下，据官方可靠数据，11平台DotA一年开局达到4 977 975 857局，若按照每局20分钟保守计算，11上的玩家已经在DotA这款游戏中花费了19万年！此数据远远领先于其他平台或者类DotA网游。

光辉的背后也隐藏着忧患。虽然自动匹配对手，实际上，刷分的现象依然严重，11现在每个星期都会清理刷分账号；虽然踢人挂基本上绝迹，但是不依赖于主机的外挂（比如开图挂）依然猖獗；至于名将系统与天梯系统，亦可谓祸根所在，对于数据的过分追求，使得玩家的游戏习惯大大改变，对DotA这款游戏的氛围产生了史无前例的巨大反作用，这一点稍后再详述。


11对战平台✓：近期传说某类DOTA游戏一年开局达到10亿，完爆DOTA。作为用数据说话的11对战平台，官方可靠数据表示，平台DOTA一年开局达到4977975857局，幺妹纸不太会数数呢，大家告诉我一下，这里有多少局啊~好像可以绕某类DOTA游戏4圈多哦。

9月26日 11:12 来自腾讯微博　转播 | 评论 | 更多

平台官方公布的一年开局数，似乎也给某些对手一个响亮的回应



精灵加盟11后提出的积分模型。缺点很明显，玩家依然可以通过增加游戏盘数来弥补技术的不足



“3、2、1一起排！”刷分的现象依然严重

二、天梯积分系统详解

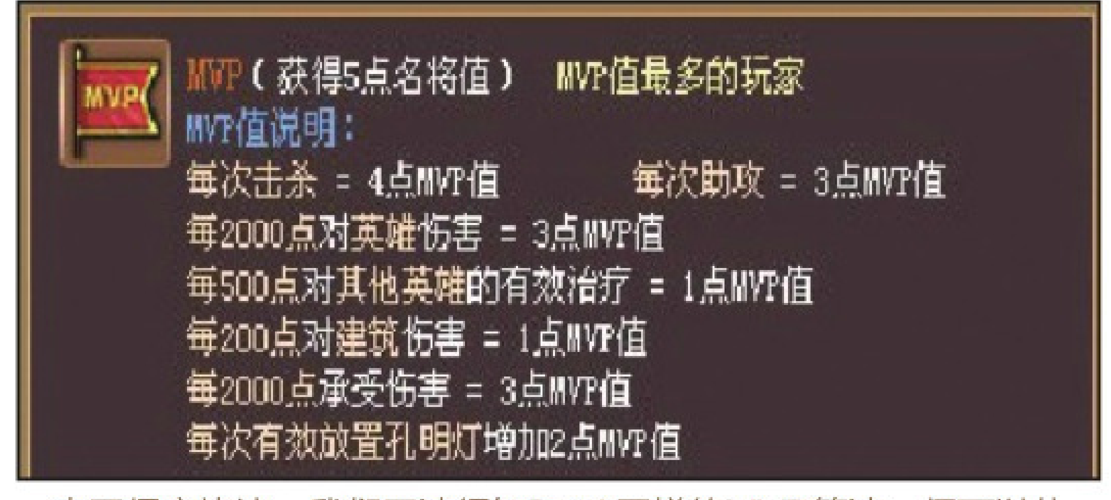
（1）关于英雄积分

前面说过，天梯积分系统基于ELO算法（ELO Rating System）。ELO算法最初由物理学教授Arpad Elo创立，由此得名。美国国际象棋协会在1960年首先使用这种计分方法。由于它比先前的方法更公平客观，这种方法很快流行开来。1970年国际棋联正式开始使用等级分制度。运用到DotA这款游戏中，具体的公式为：

R新=R旧+K（P-E）。

这其实是个极其简单的公式，有数学恐惧症的读者大可不必直接合上杂志，且听笔者慢慢解释。R新是英雄的新积分（注意是单个英雄积分，而非天梯总积分），R旧是这场游戏之前英雄原积分，初始值为1200。P是Performance，即玩家的本场表现。P的算法与MVP的算法差不多，胜负、杀人、死亡、助攻、破塔、补兵、装备、金钱、购买辅助道具等等都会影响到P值，但是影响的程度各不相同，其中对P值影响最大的是胜负。后来改进一点，对于冰女等辅助英雄来说，助攻对于P值的影响比杀人更大。可惜的是，11官方并没有公布DotA的P值或MVP值的具体算法，反倒是公布了11平台大力推广的类DotA网游《金戈铁马》的MVP算法，DotA玩家可以以此为参考。K值为常数，可以通过查表获得，取值随R旧变化，R旧越高，K


ELO算法最早运用于国际象棋赛场，并沿用至今



由于保密协议，我们无法得知DotA天梯的MVP算法，但可以从11运营的《金戈铁马》中探知一二

值越小。值得研究的是E值的影响因素。E是Expect，即这盘游戏开始之际，系统给你定下的预期。E值受到三个方面的影响：一是玩家英雄的原积分；二是对阵双方的英雄积分的高低；三是这个英雄在全平台的表现情况。

这个简单的公式可以解释许多现象。比如，同样的表现（如10杀2死9助等等），英雄分数越高加分越难、加分幅度越小，这是因为随着英雄分数增高，K值减小、E值增加，即使P值不变，K（P-E）即加分变小。还有一种情况，对面有高分英雄（比如接近3000分），系统预期E就会减小，这盘只要你不死，即使打了个酱油也能一局+600分以上，当然前提是要赢。再者就是老生常谈的，影魔、蓝猫等热门英雄由于高端玩家经常使用，在整个平台上表现比较强力，当你玩到这个英雄的时候，系统给出的预期值自然也就会高一些，想加分就必须保证自己的P值足够漂亮，一旦酱油或多死几次就容易落到+3的下场。说到+3，这是11平台后来对算法的改进之一。在改进之前，如果你数据不够好看，即使赢了，P-E依然可以是负数，依然会扣分。这一看似不合理的现象，让许多不明所以的玩家给天梯冠上“天坑”的名号，其实都只是这条公式的正常反映。

此外，笔者建议，应该添加一项对E的影响因素：版本因素。比如6.73版本的变态火熊猫与6.76版本的“残废”火熊猫都取得了10杀0死的战绩，P值相同，但是两者实力肯定不同，后者更难，理应加分更多。因此应该依照英雄的加强/削弱程度相应地增加/减少E值。

（2）关于天梯积分

上面讲解了单个英雄积分的算法，下面是天梯总积分的算法：

天梯积分≈排名前25英雄积分算术平均×95% + 其余英雄积分算术平均×5%。

通过抽样验算表明，按照这个公式计算总积分的误差不超过1%。天梯冲分最大的技巧与此条公式紧密相连：想刷分的话，最稳妥的方法，就是把排名接近25名的英雄打到25名之内，赢了天梯分必然会大幅度增加（因为提高了前25的算数平均），输了也不会扣分（前25的平均分没有改变），顶多-1。在开黑的时候，也可以有选择性地使用英雄，使得自己获益最大化，损失最小化。举个极端的例子，如果对面是iG的强力黑店，你知道此局必输，你就可以选个25名开外的，比如剧毒术士，全程插插棒子，看看职业黑店是如何TP支援，如何开雾Gank，纯粹当做看教学视频来玩，反正不扣分……如果你幸运得很，匹配到Pis作为队友，感觉稳赢，你就完全可以使用排名非常靠前的擅长英雄，赢了自然会大幅度加分。

（3）关于胜负判断

除了积分计算机制以外，仍值得玩家注意的还有天梯的胜负判断机制。天梯的规则是，只要开局12分钟时（2分钟选人，实际是游戏右上角显示的9分50多秒）双方人数差≤2，即算作有效局。在有效局的情况下，一旦双方人数差≥3，胜负判断就在那一瞬间完成，P值的统计也同时完成。这一规则亦可以解释许多现象，比如后期虐泉不会额外加分（被误传为虐泉扣分），1v5、2v5翻盘不但不加分而且还会判负，因为数据早已统计完毕。若游戏正式开始10分钟内（开局12分钟内）人数差≥3，则只扣第一个逃跑的人固定300分。后来有黑店利用此漏洞，若发现打不过，则让积分低的人10分钟内逃跑，防止其他人扣分。11平台后来更改了这一机制，若开黑，10分钟内第一个逃跑者扣300分，其他开黑成员扣100分，算是个不错的改动。



目前排名天梯第一的是天才高中生玩家Maybe，利用公式计算出的积分与实际积分一致



虽然既不是破也不是助，只要综合的P值够高，辅助拿MVP也是很有可能的



如果你匹配到这些人当对手，基本上可以选个25名开外的英雄，当教学视频看了



78杀1死火猫。不是系统出Bug了，而是笔者和一个潮汐1v1，最后算分了。一血故意送给对手，以确保他有兴趣打到10分钟之后

笔者发现，这样的胜负判断机制还存在一个很大的漏洞，那就是1v1也可能算分。如果游戏开始有人秒退，之后双方交替退出，在整个过程中，双方人数差始终没有超过3，最后一边各剩一个人，“1v1敢吗？”“我会怕你？”这样打满10分钟这局也会算分。笔者承认，自己利用此方法至少赢了5盘，而且都成功加分，轻松又愉快……

三、DotA因为天梯变了味儿？——玩家调查与结果分析

为了进一步了解玩家对11天梯的真实看法，笔者设计了一份关于天梯的综合小问卷，主要调查对象为在校大学生，重点包括DotA高校排行榜位居江苏第一位的苏州大学、位居湖北第三位的华中科技大学这两所学校。由于时间精力有限，除重点调

查了这两所院校之外，还粗略调查了全国范围内数十所高校，涵盖了30个省份或直辖市。问卷内容包括“如何得知天梯”“有几个小号”“对11天梯整体满意度”“积分规则理解程度”“天梯对DotA氛围影响”等9个问题。问卷发放时间为2012年10月。

在被问到“最初是通过何种途径得知11天梯的存在”这个问题时，有17.97%的玩家是通过视频解说（如09、Pis、精灵）介绍而获知的，而绝大多数玩家（67.46%）是因为看到朋友在玩或者听朋友介绍，只有8.81%的玩家是通过广告知晓的。这体现一句俗话“酒香不怕巷子深”，产品质量优秀，用户自然会口耳相传，并不用费太大的力气去推广。反观某些国产网游把主要精力放在产品推广上，广告做得极尽低俗谄媚之能事，反而落得骂名，不妨看看这组数据，反思一下。

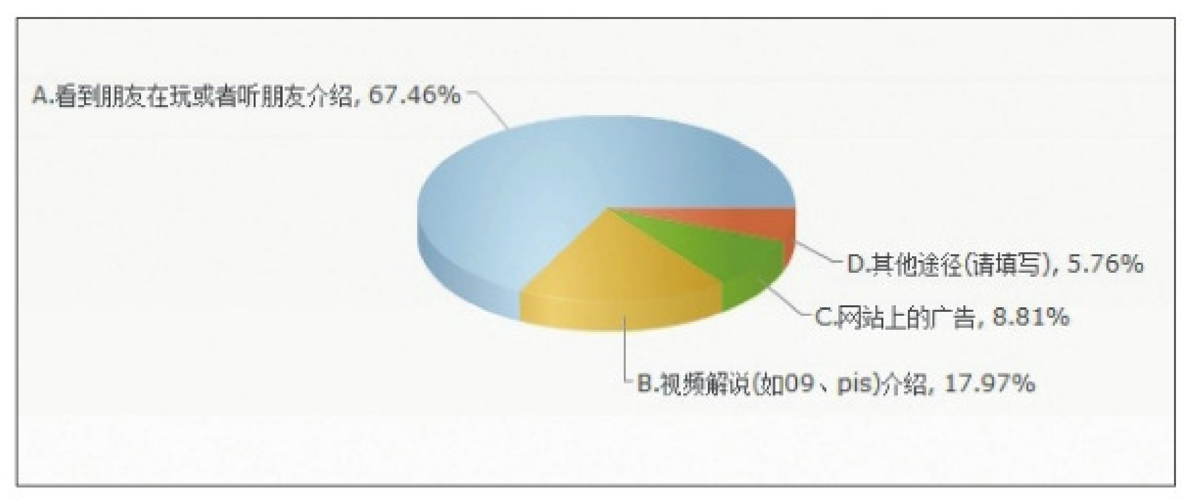
在被问到“有几个天梯小号”这个问题时，仅有11.53%的玩家选择没有小号，四成以上玩家有5个以内小号，近二成玩家有5到10个小号，值得注意的是，有近三成玩家（28.81%）有10个以上的小号。这种现象在某种程度上导致用户量虚假繁荣，究其主要原因，应该是ELO积分算法的特点使然。前面的章节提到过，玩家的英雄加分为K（P-E），随积分增高，K逐渐减小，E逐渐增大，其实随着对手的变强，玩家表现P一般也会降低，这三者综合造成了玩家到达一定积分就很难再提升的情况，但玩家又不甘心就此停滞不前，此时唯一的解决办法就是创建新的账号。希望以后能有更好的办法解决这一问题。

由于天梯积分算法相比传统积分算法有一定的复杂度，在“对积分规则的理解程度”这个问题中，有半数的玩家（51.53%）表示“对积分有大体掌握，但偶尔会感到困惑”，值得注意的是，有高达27.46%的玩家表示“对积分规则仅有模糊的感觉，经常感到困惑”，仅有15.25%的玩家表示“非常了解积分规则，从不感到困惑”，还有5.76%“毫不了解积分规则”的天然呆玩家。可以看出，ELO算法虽然先进，但其负面影响之一就是把玩家绕晕。其实上述数据并不能反映客观情况，只能反映玩家的主观情况，也就是说不能排除一些玩家碍于面子不懂装懂。为了验证玩家是否真的了解系统规则，笔者紧接着设计了一道情景题：“在一盘天梯路人战中，你的4名队友于游戏开始10分钟之后全部退出，对面一个人都没退，你1v5成功翻盘并打掉对面基地。请问这一盘的天梯结果是？”仅有41.02%的玩家选择了正确答案“失败”，这说明仍有近六成的玩家并不十分了解天梯的胜负判断规则，更遑论复杂的ELO排名算法。

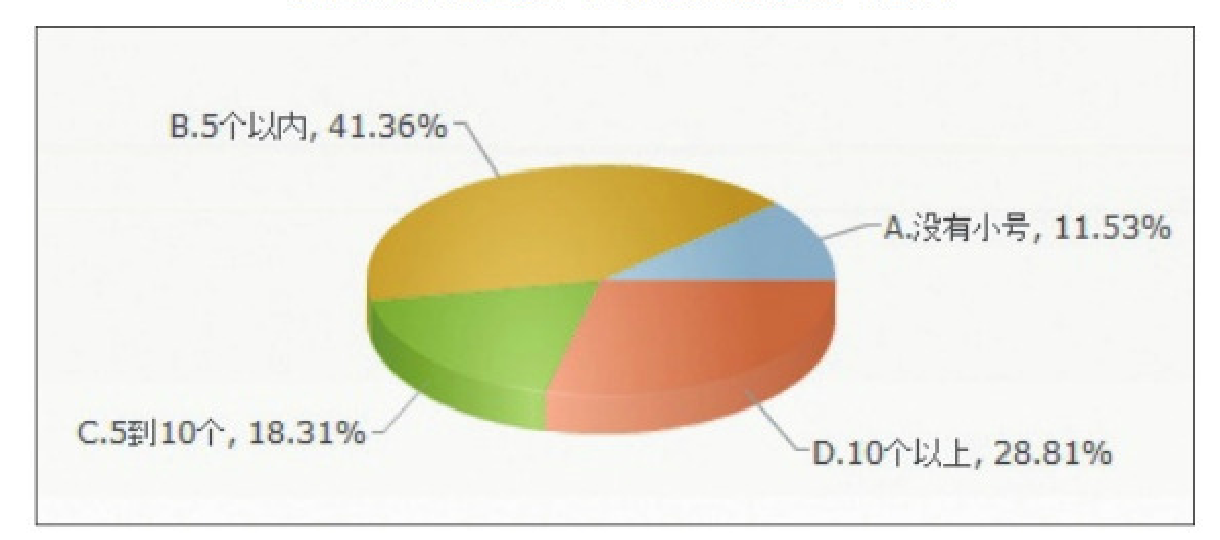
在被问到“‘只按胜负算分’与‘按数据算分’哪种积分规则更合理”时，有接近四成的玩家（38.31%）仍然认为传统的“只按胜负算分”更为合理。他们认为，这种积分制度会很大程度上抑制抢人头、卖队友等不和谐的、极度自私的现象，让队友们齐心合力，朝着共同的目标“胜利”而迈进，真正体验合作游戏的乐趣。

本问卷的核心问题是：“相比以往的传统积分规则，您认为天梯积分制度对DotA游戏氛围有何影响？”有高达46.78%的玩家认为“天梯使得DotA氛围变得更坏”，只有9.83%的玩家认为“天梯改善了DotA氛围”，另外有43.39%的玩家选择了中立选项“不好说”，这部分人可以归结为中国人的中庸习惯，若设为双选题，相信会有更多玩家选择“DotA氛围变得更坏”。就算如此，仍有近半数玩家认为天梯使得人们变得自私、不和谐、互相谩骂指责，这不得不说是个很有趣也很悲哀的现象。为了深入探讨这一现象，笔者专门采访了前世界冠军队伍FTD队长09，详见后文。

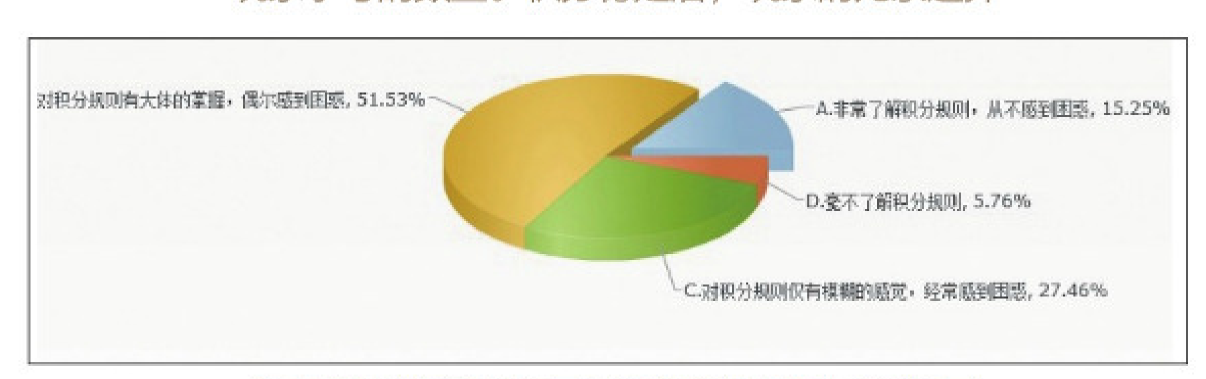
问卷结尾有个稍显恶搞的问题，“你幸福吗？幸福和打DotA有关么？”意料之中的是，大多数玩家（56.61%）感到幸福，但是幸福与打DotA无关，DotA仅仅作为消遣娱乐，并不能上升到影响主观幸福感的层面，这也反映了当代大学生对待游戏的正确态度。



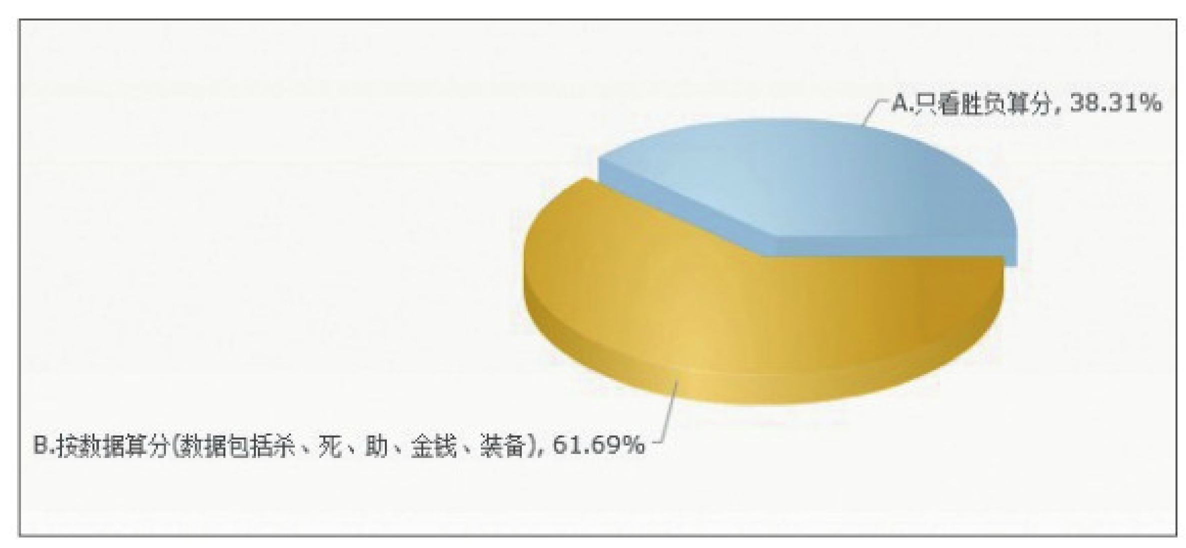
获知天梯的途径。大部分玩家是口耳相传



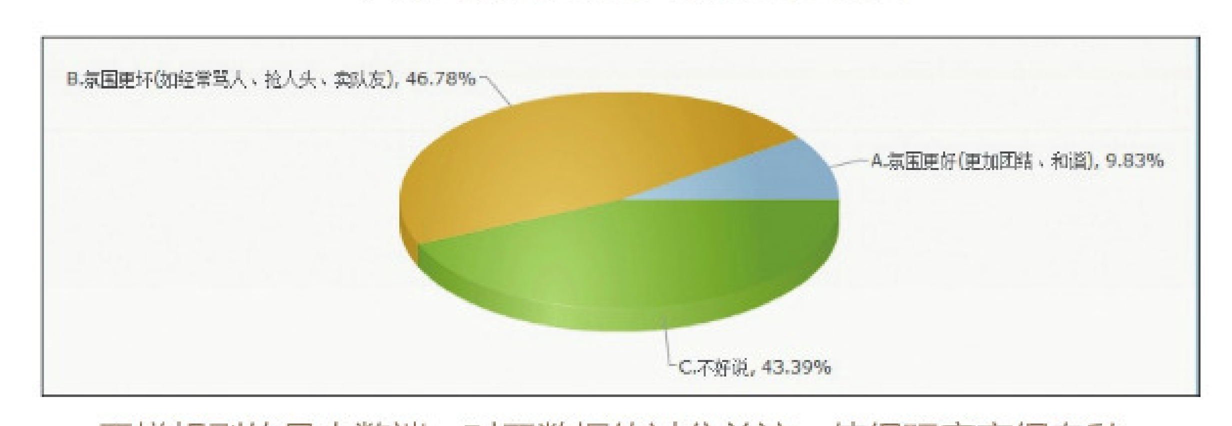
玩家小号的数量。积分稳定后，玩家的无奈选择



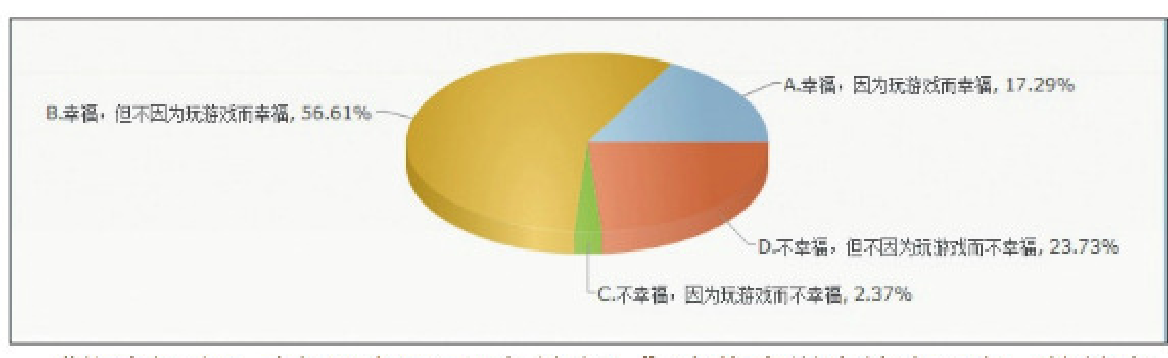
只有极少数玩家表示对天梯积分规则毫不困惑



仍有近四成玩家认为只按胜负算分更为合理，这进一步论证了传统对战平台衰落的根本原因并非积分制度



天梯规则的最大弊端：对于数据的过分关注，使得玩家变得自私，DotA氛围变差



“你幸福么？幸福和打DotA有关么？”当代大学生给出了自己的答案

四、2009畅谈天梯系统利弊

前面说过，有近二成的玩家是因为解说推荐才去玩11的，作为11对战平台的“先驱”与高层玩家，听听他们对于天梯的看法也是很有意义的。笔者于2012年光棍节有幸联系并采访了09。09也在随后的两部视频“【09DotA第一视角】痛苦女王，风暴之灵”“【09DotA第一视角】拉比克，龙骑士”提到了接受采访的事情，在视频中近一步阐述了如何拿分以及天梯环境的现状，有兴趣的读者可以去09的优酷视频空间看一看。

笔者：11能迅速取代vs、hf等以往的老牌对战平台，回顾一下2010年到现在，你认为它的优势在什么地方？

09：主要是360为此投入了很多推广资源，以及11新的积分制度。

笔者：您认为“只看胜负算分”与“按数据算分”（数据包括杀、死、助、金钱、装备等）相比哪种积分规则更为合理？

09：我觉得都有各自的合理性，按英雄表现的积分方式有一定的先进性，但当然不是完全能代表一个人的实力，只能代表一个大概。

笔者：老鼠分数最高的不是lion、牛蛙不是地卜师，低端局虐菜把英雄分刷到2500和高端局把英雄分打到2500并不是一个概念，所以我认为英雄分数也不能代表对某个英雄的理解程度，你怎么看？

09：只能说牛蛙和老鼠在使用这两个英雄的时候没有好好关照自己的数据。

笔者：据我做的问卷调查，有接近20%的玩家是通过解说才知道11对战平台的，当初你是自愿被天梯吸引过去，还是11邀请解说去推广？

09：至少我没有收过11的推广费，当大家都在做天梯的视频我也就自觉的做了。然后给大家讲解了一下天梯的冲分要点。

笔者：据我调查，有47%的玩家认为天梯使得DotA的氛围变坏，比如经常骂人、抢人头、卖队友，另外43%的玩家选择了中立选项“不好说”（中国人的中庸习惯），只有10%的玩家认为DotA环境因为天梯变得更好了，你怎么看？

09：这个是确实的，以前在vs上面玩的时候大家都打得很飘，追求游戏的快感，现在是追求数据，更多的去猥琐和打反Gank。

笔者：天梯看数据算分的积分规则，使玩家变得自私，都想后手收割，不想死，打辅助的更是少。对此你怎么看？

09：这个也是很悲哀的现实，大家无法改变也只能去接受。

笔者：虽然天梯有许多缺点，但是也在改进，比如后来11制定新规则：某些英雄助攻数对分数影响更大。09是否有更多的改进建议？换个问法，如果想要使得DotA大环境、氛围有更好的发展，对战平台能怎么样改进？

09：这个需要11的技术人员进一步去追问，什么样的数据能够代表选手的真实表现能力。比如深度挖掘类似输出伤害，和承受英雄伤害。当然这样加大工作量可能并不能带来很多公司的收益，也许会动力不足。

笔者：有什么冲分经验可以与各位读者分享的么？

09：我觉得玩天梯的时候大家要把握好自己英雄的发力期，比如刚拿到BKB的影魔，或者刚拿到羊刀的黑鸟，这种时候1波诡计之雾往往可以收到成效。另外酱油英雄要多选一些不依赖等级也有很远的甩技能控制或者AOE能力，能够保证你的补刀数不高的情况下也能有比较良好的发挥，打出好的数据，成功加分。



接受笔者采访，对于DotA氛围变差，09表示“只能无奈接受”



09最近几期视频进一步阐述了如何拿高分的技巧，有兴趣的读者不妨去看看

结语

平台由于种种原因，很难能做到尽善尽美，而我们作为玩家，除了提出自己的意见和想法外，更应该做的是从自身做起，拒绝一些看似完美的诱惑。任何制度都会有弊端，有人选择利用它，有人选择同其他人公平竞争，利用它的人不能说他做错了，但往往为人所不齿，而公平竞争后得到胜利的人，会得到所有人的尊重。P

Joker：“软盘城”的双方争斗渐入佳境，这“水仙居”前华掌柜生日究竟要如何收场？我们不妨听这位说书先生继续说下吧。我们的论坛地址是http://www.popsoft.com.cn/bbs，这个“大软城”欢迎你的加入，一起来仗义行侠吧！



软盘群侠传（下）



■软盘说书人 醉倚斜栏

第七回　闻奇声两灵兽相博风波再起　来异客四公子聚首恩怨难知

水仙居前，圆月说明来意，却是来报信的。

华掌柜奇道：“何事劳冰川上人差‘寒池双月’来软盘城报信？”

圆月道沉吟：“敢问肉总管现在何处？”

华掌柜道：“棒棒欠我四十三两八钱酒账不还，被我逼得紧，休假去了。”

圆月点头道：“原来如此……那么有劳华掌柜转告陆总捕：家师不忍见软盘城有难，小心青……”

问月忽然插口叫道：“圆圆！别说了！”

圆月一愣，见问月站在那里眼圈红红，楚楚可怜，知她刚才受了委屈，一时不好再说；华掌柜奇道：“小清新？小陆哪里懂得什么小清新？”

圆月咳了两声道：“各位好自为之，双月告辞！”

头上一声大响，纳兰手拄巨剑，冷冷道：“寒池双月，不敢来一较高下吗？”

问月仙子大怒，正待说话，圆月飘身而下，与问月并肩而立，上下打量纳兰道：“日后若有机缘，再来领教纳兰公子‘怒剑’之威。告辞！”

松松五色长索一展，卷起树下掉落的双钩，隔空缓缓送至问月仙子面前；问月一愣，顺手接了，“多情索”啪地在空中打了一声脆响，瞬息急收不见。

“好！”“帅！”“伸缩自如的爱！”群雄彩声如雷。

松松微笑打拱：“献丑，献丑……雕虫小技，不足挂齿。”一张手，白鹤振翅飞出，与黑鹤交颈长鸣。

问月呆呆看着松松，泫然轻叹道：“唉，你这个小冤家……”圆月气道：“快走吧，别卖萌了！”

寒池双月身形一展，正待携双鹤离去，不料搏虎背上行囊中那七尾玲珑猫听到双鹤交鸣，突然发出几声低沉的嘶吼：“猫——大，猫——大！”

猛然听到此声，华掌柜大喜叫道：“玲珑猫！”从树上急跃而下，“在哪里？在哪里？”

搏虎叫道：“画画，在这里！是俺给你的寿礼！”

华掌柜喜道：“虎虎，你便不是妹子，也这般可爱！”身形一晃，已到搏虎身前，伸手便拽下搏虎背上行囊。

搏虎只喊得一声：“不可——”华掌柜二指轻轻一弹，银笼已开，那七尾玲珑猫从笼中跃了出来。

一时间水楼前猛然间七彩流荧，华光四射。掌柜双手轻轻一拢，欲抱玲珑猫，却不料这玲珑猫实非常物，双目凶光如电，猛然一口向华掌柜右掌咬来。

华掌柜笑道：“啊呦，这小东西好凶！”右掌变掌为抓，托向玲珑猫腹部。

那玲珑猫体色变幻，动如电闪，后腿在华掌柜左掌上一借力，身子腾起，却扑向了振翅欲飞的黑白双鹤。

电光石火之间，变故陡生，众人无不惊呼。搏虎知道玲珑猫的厉害，心知不好；无奈右臂不便，只有跌足大叫：“这下坏菜啦！”

双鹤见玲珑猫扑来，似有畏怯，急速飞起；不料那白鹤之前曾被多情索套住，又被松松拉进了池水中，动作不甚灵便，起得稍慢，被玲珑猫一口在咬颈项间。

那问月眼也红了，尖叫一声：“白儿！”纵身向玲珑

猫扑去；圆月抖手间双钩在握，如影随形，伴着问月一同扑出。

楼顶纳兰怒喝一声：“来！一决高下！”巨剑在手，飞扑而下。

华掌柜心知不妥，又感歉然，只叫了一声：“且慢……”一时却迟疑未进。

纳兰身法虽快，相距却远，眼见不及双月；忽听一声狂笑，斜刺一条灰影急射而至，一把长剑舞得飞沙走石，疾风暴雨一般攻向双月，口中没头没脑叫道：“来来来！打打打！过瘾过瘾……”

“狂沙剑！”小福一声惊呼，叫道：“沙雨，你妹！搞清状况再过瘾不迟！”

松松大叫：“莫伤生灵！莫伤生灵！”松风剑在手，多情索轻挥，正待上前，却被问月怒喝一声：“还不是你惹出的好事！”顿时泄气。

纳兰此时却又飞扑而至。

小福怒道：“好个大乱斗！罢，罢！……纳兰，我来跟你算算上次的账！”

一声嗡鸣，小福手中多了一口沉黑重剑，跃下高台，迎住纳兰，当胸便是一剑。

第八回　快剑本无心旖岚闯祸　恩仇原有道神医现身

上回说到“水仙居”前变故频生，“狂剑”沙雨现身，独斗双月；小福重剑出手，却不知因什么前事纠葛斗上了纳兰；那边七尾玲珑猫毛色已变血红，七条长尾缠紧白鹤双翅，咬紧脖颈不放；黑鹤厉叫扑来，却找不到下嘴处，只急得乱扑双翅。软盘群豪一时看得眼花缭乱，却又各与相斗诸人互有牵连，不便出手。

却说旖岚便在猫鹤相斗处不远，眼见变故从生，人之相斗一时都是胜负难分，那白鹤却眼见已是危在旦夕，不及细想，长剑出鞘，一道剑光匹练般划向玲珑猫嘴角。

旖岚怜惜白鹤无辜，此举并无深虑；隐约只想到那七尾玲珑猫既能从华掌柜掌中脱出，自不会轻易被自己刺中，这一剑只想逼它松口。哪知玲珑猫自被搏虎捉来，三天未食，此时一口咬住白鹤咽喉，再不肯松口，拖着白鹤只是一闪；偏那白鹤却也是月影灵兽，远非寻常禽鸟可比，又正自拼死挣扎，玲珑猫这一拖竟未闪开，只听一声异响，剑锋划过玲珑猫咽喉。

旖岚心中一惊，眼前七彩光华爆射，手中长剑猛然剧震，险些脱手。

陡然间只听一声霹雳般怒喝：“都给我住手！”

小福重剑险些脱手，忙一招偷师怪侠“跳水罗”的转体后仰翻腾三周半脱出战团，苦笑道：“画婶，今儿是你大喜之日，这‘河东狮吼’咱不用行不行？”

便连那状若呆狂的“狂剑”沙雨也不由停了手，喃喃道：“居然还认真起来了……”

其余众人也无不耳轮欲裂，罢手掩耳。

华掌柜一吼之威，HOLD住全场；一时再无半点无声息，水楼前凝滞一般。

旖岚握剑站在原地，一时呆了；华掌柜上下打量良久，淡淡道：“这位姑娘面生的很……好快的剑！”

旖岚本是无心，不知说什么好，俯身查看玲珑猫伤势，但盼还有一线生机。那边问月也纵身过来，抱起白鹤，恨声道：“我们此来本是好意，你们竟然……竟然……”

华掌柜默然半晌，黯然道：“二位休怪，当年软盘城‘梅林粉杖’莫小侠与二位师尊冰川上人因‘比利神功’之事颇有些误会，江湖恩怨，原也难言，并非……”说着摇摇头，轻叹一声。

圆月冷冷道：“今日这梁子，双月记下了！”

纳兰叫道：“记下便记下，怕你不成！”

小福恨恨骂道：“方才我怎么没拍死你？”

纳兰怒道：“你来试试！”

松松劝道：“莫伤和气，莫伤和气！”

沙雨舔唇痴笑道：“感觉很丢脸呢！”

软盘群豪议论纷纷，都感甚是扫兴。

贾菲抱怨道：“画姐的生日，还没吃什么呢！”

白飞骂道：“你这个吃货！怎么粗大事就只惦记吃！”

贾菲怒道：“什么吃货？我是食神好不好！”

方头道：“节操节操，两位注意节操！……话说我就说那女子没见识，果然闯祸了。”

搏虎抚着缠满绷带的右臂哭道：“我的胳膊……我的猫……”

正乱间，忽听水楼外一个清朗的声音悠然笑道：“休急，休急……有我敏感神医在此，还怕有什么治不了的伤？”

话音卜落，只见水楼之侧巷道里悠悠然晃出一人，大袖飘飘，笑声朗朗。

那“怒剑”纳兰不知为何，突然间满脸通红，低叫一声：“不好……”扛起巨剑，转身匿了。

小福喜道：“敏感老头，快来　快来！这里有一人两兽的买卖等你。”

旖岚听得是“神医”到此，忙抬头看时，见那人笑吟吟走近，穿一件月白长衫，腰间悬着一只葫芦，上写“敏感爱咖啡”字样；三绺长髯，面貌甚是清朗，似乎也不甚老。

只听敏感笑道：“我便知哪里有纳兰，哪里便难免血光之灾……”忽然皱眉道：“纳兰呢？方才我明明见他在此。”

小福道：“纳兰许是尿急，突然尿遁走了。你找他怎地？”

敏感神医怒道："纳兰这厮忒煞可恶……"华掌柜插口道："敏感，先休提纳兰，你既来了，且看看这几个伤势如何？"

敏感捻髯笑道："放心放心，今日医药费全免，就当给华掌柜的小小寿礼吧。"说话间先来至搏虎面前，定睛看了两眼，点头道："这个不妨事，玲珑猫抓咬虽易感染T病毒，但外敷'梅石丹'，内服'敏甘丸'，药到病除，绝不会变僵尸。"

搏虎瞪眼道："药呢？"

"莫急，莫急。"敏感转身踱了几步，向问月略一拱手，笑道："仙姑莫再把这白鹤当圆月抱了，让老夫看看如何？"

问月心疼白鹤，见这并不老的老头倒似有几分仙风道骨，只得忍气不语，将白鹤托在手中给他看。

敏感看了，微微点了点头，却又去看地上的七尾玲珑猫。

问月急道："喂，你……"旁边圆月按按她肩膀，摇了摇头。

旖岚低声问道："神医，能救得玲珑猫么？"

敏感闻声看了旖岚一眼，微微一愣，还未回话，华掌柜忽道："这位姑娘，还未请教高姓大名？何方人士？因何来到我水仙居？"

敏感点了点头，似有所悟，又去查看玲珑猫了。

旖岚站起身来，抱拳道："在下旖岚，路经软盘城，到水仙居本为投宿；是这两位……"说着一愣，忽然想起一九、八九来，转身看时，却不见了二人踪迹。

第九回　世无万事可保回天　但求一去不究过往

却说旖岚正说来处，回头却不见了一九、八九，一愣间，忽听敏感神医道："白鹤可交予老夫，十日后可保痊愈。"

双月对望一眼；华掌柜道："我等可为敏感神医作保，两位尽可放心。"群雄纷纷道："不错，若神医治不得，更没别处可治得了。"

问月点头道："好，我就信诸位一回。"向敏感施了一礼道："若神医治好了白儿，只需放飞便可，它自会归去月影峰。"

圆月抱拳道："双月告辞！"（咦，这句好熟……）

不提双月已去，这边敏感皱眉沉吟道："这七尾玲珑猫么……"

搏虎叫道："那是俺给画画的寿礼，你不给俺治也罢，把它治好！"华掌柜低声道："此事只因我一时大意，敏感你多多费费心吧。"旖岚大声道："是我出手鲁莽，求神医……"

敏感怒道："我是神医，又不是巫妖，难道将它召唤成骷髅猫？乃们不如去找那苦逼作者，把它写得死而复生，不就得了？"

众人无言以对。

旖岚忽道："既是如此，我再去须弥岭捕一只陪给华掌柜就是了！"

忽听两个孩子的声音齐声叫道："姐姐去不得！"

华掌柜闻声一愣，"一九、八九？！你们两个怎会在这里？"

人群中一九、八九一齐掩口，急欲躲藏；华掌柜身形一晃，两手已分别扭住二人一只耳朵，将二人揪将出来，口中骂道："你两个小正太躲哪里去！又皮痒了不是？"

旖岚身子一拦道："华掌柜，此事因我一人而起，与他二人无关，请莫牵连孩子。"

华掌柜一愣，一九、八九互相使个眼色，一九叫道："画姐凶残！"八九叫道："岚姐救我！"周遭群豪脸色怪异，有的直是低头窃笑。

华掌柜上下打量旖岚，酸声道："呦，这位姑娘果然英雄了得，难道连我教训舍弟的家事也要路见不平不成？"

旖岚这一下雷得外焦里嫩，"这……这……你是他二人真的姐姐？"

华掌柜怒哼一声，不再理她，转向一九、八九挑眉怒道："却又去认了个'假姐姐'回来！莫非嫌我不够给力？牛肉不是看着你们么？牛肉呢？"

一九、八九只是垂头嬉笑不语。

华掌柜挑眉怒目瞪了他二人半晌，猛抬头叫道："牛……牛……牛……肉！"群豪齐齐掩耳；小福大声喝彩道："好个画壁回音！纯天然，绝无半点人工成分！"

华掌柜清清嗓子正欲再叫，贾菲忽道："悄声！我好像听到牛二掌柜声音了……"说着侧耳细听，又迎风抽抽鼻子，叫道："我去去就来！"晃身闪入水楼中去了。

白飞笑道："三弟这'圣耳神鼻'绝无差池，却不知牛二掌柜是肿么了？"

小福道："非也非也，三弟这'剩耳伸鼻'只因他是个吃货；牛二掌柜……"一瞥眼间见华掌柜在那里挑眉怒视，一九、八九垂头不语，忽然想起一事，跃上前来笑道："画婶，今日是你大喜之日，不可动气……"

华掌柜气道："他们都叫'画姐'，偏你一个就叫'画婶'，你是看我老了不是？"

小福一愣，赔笑道："是，是，画……，今日我特备神秘礼物一份，包您喜欢！"说着精神大振，晃头得意不已。

华掌柜脸上多云转晴，好奇道："是神马？快拿来我看！"

小福忙从身上取出一只锦盒，悄声笑道："便是此物，画……您一看便知。"



华掌柜喜上眉梢，一把抓过锦盒，急拆开看时——

只听一声惊叫，华掌柜将锦盒扔出老远，颤声道：“小福你这笨蛋！我最讨厌蝙蝠了！”

小福惊得目瞪口呆，失声道：“这……这可是东岗游溪中罕有的‘蝙蝠虾’啊，婶子你不是最喜欢了么？”

华掌柜大怒：“你口胡啊！我只喜欢五殴乌，哪里喜欢什么阿卡姆！”一路追打小福。

小福捂脸狂奔，一边叫道：“非也非也……婶子我错了！下次不敢了！”

华掌柜手刀连绵飞出，怒喝：“还敢叫婶子？！还敢有下次？！”

“啊——痛死我也！画……姐你下手轻些！”小福满脸是泪，坐地嚎啕大哭道：“我很萌的，你们不能这样黑我……一九、八九！我都已叫了你们小叔了，你们竟然还骗我！！！”

一九、八九再忍不住，捂着肚子咯咯咯笑个不停；旖岚蓦然想起先前二人说的“我们骗过他，他还不知道”之语，也不觉“扑哧”一声笑了出来，只觉心头烦忧消了大半。再看周遭软盘群侠，早已是笑得昏天黑地。正在这时，只听贾菲的声音叫道：“画姐，牛二掌柜在这里了！”

第十回　劫波数历群豪终开庆生宴
执念难抛七侠始踏须弥途

话说水楼前众人听得贾菲找到了牛肉大师，纷纷看时，只见贾菲背上背着一人，飞也似钻了出来。

众人围将过去，见那人浑身被绑得木乃伊相似，口中不知塞了什么，只瞪眼发出“胡~~胡”之声，却说不出话来。

贾菲飞奔至敏感神医面前喊道：“神医且看牛二掌柜此等症状却是如何医治？”神医看了笑道：“此乃‘顽童造大尸’，非同小可，必得‘千人笑一回’方可治愈。”原来今日本是华掌柜生日，华掌柜忙着备好宴席，便去闺房中梳妆打扮刷副本，无暇照看一九、八九这两个顽童读书，便让二掌柜牛肉代为操持；不想牛二掌柜先前并不曾深领教这两个顽童的反斗功夫，一时大意便着了道，被捆成“大尸”关进了酒窖里。这两个正太只是贪玩，跑出去疯了一天，黄昏时才想起今早曾问姐姐想要什么礼物，画姐言道：“你们好好听话一天，便是我阿弥陀佛的礼物了！”这二人当时答应今日听话的，此时想起，不知回去该如何向姐姐交待，于是蹲在路边发愁，不想却巧遇旖岚，又引得旖岚说出“礼物包在姐姐身上”等语，二人自谓得计，便带旖岚来“水仙居”看热闹。后来变故丛生，便忘了牛二掌柜之事；若不是贾菲天赋异禀，还不知要被关到什么时候。七荤八素搞清原委，众人不免大笑一回。牛二掌柜既受了这“千人笑一回”，自然便无大碍；只是从此得了个“大尸”的雅号而已。当下已近三更，群雄这才张灯结彩，摆宴登席；这出“水楼庆生”多经周折，终得圆满。席上旖岚与软盘群侠互相引见相识，便趁敬酒之机婉转向群侠请教去须弥岭的路途，决意再去捉一只玲珑猫来。

搏虎摇头道：“你还真去啊？……算了算了，喝酒喝酒！”

华掌柜挨席与群侠共饮，正走至近前；搏虎叫道：“画画，快来喝酒！”

华掌柜笑道：“旖岚妹子酒量如何？”

旖岚起身捧杯，“正想敬华掌柜一杯。”

当下三人满饮一杯，华掌柜道：“妹子心意我领了，那须弥岭嘛……”说着微微摇头，搏虎接口道：“女侠有所不知，那须弥岭极多奇灵异兽，相比起来玲珑猫不过小萝莉而已。”华掌柜接道：“正是。妹子既是来投宿我水仙居，便是我的客人，我华舞戈绝不会让你去冒此奇险。”

旖岚才知这须弥岭着实凶险，但想起自己不但未能兑现与一九、八九“礼物”之承诺，还误伤了搏虎给华掌柜的心爱之物玲珑猫，心中总是不安。旖岚性子倔强，绝不愿就此混过；只是听来华掌柜和搏虎却不肯指引去须弥岭的路径，却要如何去得？当下不答华掌柜的话，脸上颇有不甘之色。

忽听一人大笑几声，粗声道：“我明日要去须弥岭走一遭！”

却是“狂剑”沙雨，说话间将那把遍身锯齿的“狂沙剑”拍在酒桌上。

华掌柜脸色一沉道：“沙雨！你喝醉了不成？旖岚初来乍到……”

沙雨扫了旖岚一眼笑道：“她自去捉她的玲珑猫，我自去打我的开心架，不相干，不相干！”

小福拍案而起，大声道：“说来我也欠画姐一份寿礼，这须弥岭我也去了！”

身旁白飞、贾菲对望一眼，一起站起身来，齐声道：“既然老二要去，我们‘飞狐三人组’焦不离孟，孟不离焦！”

那边又有一人大笑道：“好，好，好！听说那须弥岭颇多邪灵妖异，既是要去，怎少得了我‘除魔卫道绝情手’方头？”

众人摩拳擦掌，旖岚错愕道：“这……”

白飞淡淡笑道：“妹子莫非怕我这老太婆碍手碍脚么？”

贾菲舔了舔嘴唇道：“我去弄几只奇珍异兽来吃。”

方头摸着自己的方脸道：“唉，我那妹子多年不见了，听说就隐居在须弥岭……”

沙雨打了个嗝道：“你有什么妹子？”

方头怒道：“你既知有我‘绝情手’方头，就不知有‘无情棒’圆首吗？”

小福大声道：“罢！罢！何必遮掩？我等便是眼见旖岚定是要去，若只让她一人孤身去了，岂不教江湖同道笑我软盘城无人！”

众人一愣，笑声四起。华掌柜眼见如此，只得道：“也罢，你们同去，也算有个照应。”群侠大声叫好，一起举杯畅饮。

（头章“水楼庆生”——终）

2012年下半年上、下旬刊目录

Joker：限于版面，以下目录中只含有“新品初评”“专栏评述”“特别策划”“应用聚焦”“专题企划”“前线地带”“攻城略地”“评游析道”“极限竞技”“游戏剧场”的内容。文章题目前的数字表示“期数-页码”。

新品初评

专栏评述

特别策划

应用聚焦

专题企划

前线地带

攻城略地

评游析道

极限竞技

游戏剧场

2012年下半年**中旬刊目录**

Joker: 限于版面，以下目录中只含有“专题企划”“在线争锋”“前线地带”“评游析道”“攻城略地”“软硬评析”“桌面游戏”“游戏剧场”的内容。文章题目前的数字表示“期数-页码”。

专题企划

在线争锋

前线地带

评游析道

软硬评析

快评

这期的特别策划很不错啊。看到标题就让我想起躺在储藏室里的那台老联想电脑了。硬盘和光驱什么的真可以挖出来再利用一下。不过台灯和时钟什么的感觉好高端，对自己的动手能力没信心啊。

网友 螺旋狐狸

本期的竞技栏目很亮眼啊。终于有人关心一下真正应该关心的风景线了！大家平时是有多么只爱武装不爱红妆啊！

网友 凯丽甘之心



Joker：大家接触IT久了，身边自然会积累起各种各样的电子产品，适时回收利用是很有必要的。同样的道理，入宅久了也要记得适时地整理一下收藏妹子照片的文件夹，也许也会有各种惊喜哦。你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

热门应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	迅雷	2755
2	腾讯QQ	2630
3	快播	2418
4	鲁大师	2339
5	暴风影音	2091
6	Chrome	1960
7	Adobe Reader	1951
8	酷狗音乐	1863
9	WinRAR	1860
10	格式工厂	1779

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年11月

编辑点评：Adobe近期发布了新一代Adobe Reader XI PDF阅读软件，主要改进了批注、表单填写和电子签名等功能，一时间网络上掀起一股更新换代的热潮。此外，不少生产力工具（例如Office 2013）都出现不错的下载量。

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	Windows 8平板电脑	14.4%
2	Windows Phone 8手机	12.4%
3	固态硬盘	12.3%
4	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	7.2%
5	NVIDIA 6系列显卡	6.2%
6	头戴式移动智能设备	5.5%
7	超极本及超轻薄本	5.2%
8	变形/触控超极本	5.0%
9	无线耳机/音箱	4.8%
10	Intel Ivy Bridge处理器	4.1%

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年11月

编辑点评：随着Windows 8系统的全面推广以及Windows Phone 8手机在世界各地的铺货，微软今年发布的两款重量级产品都受到了读者空前的关注。此外Lumia 920的销量也是捷报频传，希望诺基亚能借此恢复元气重振旗鼓并走出低迷。

App Store中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	图吧导航	我的手电和尺子
2	51信用卡管家Pro	51信用卡管家
3	手机铃音（随意换）	搜狗地图
4	Ultra Contact	话费达人
5	WhatsApp Messenger	彩票365
6	InstaBuddy	艺龙
7	Pinyin?	Phone+免费电话
8	随手记专业版	中彩手
9	高德导航HD	老虎宝典
10	Office Assistant Pro	图吧导航

数据来源：App Annie·2012年11月19日

编辑点评：本期免费类应用第一名居然是一款名叫“我的手电和尺子”的工具集锦类软件，相信很多人都会感到颇为意外。但仔细一想，日常生活中要用到手电和尺子地方真的不少，缺了它们还真的无法想象呢！

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	面包旅行
2	手机QQ	OfficeSuite Pro
3	新浪微博	智能闹钟
4	优酷	星图
5	PPTV网络电视	滑动输入法
6	快播	Cymera特效相机
7	百度手机输入法	系统增强神器Tasker
8	PPS影音	Next桌面
9	UC浏览器	时尚达人商店
10	百度地图	Vida-分享每个生活故事

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）·2012年11月

编辑点评：很多读者之所以喜欢Android系统，其中一个重要原因就是迷恋其高自由度可定制性以及众多稀奇古怪的应用。本次上榜的Tasker绝对称得上是Android系统的神器之一，全面操控手机的感觉真是太棒了！

2012年9月垂直IT网站日均覆盖人数排名		
排名	网站名称	日均覆盖人数（万人）
1	中关村在线	632
2	太平洋电脑网	387
3	IT168	134
4	电脑之家	131
5	CSDN	124
6	中国站长网	118
7	天极-Yesky	117
8	泡泡网	114
9	站长网	67
10	cnBeta	62

数据来源：iResearch·2012年10月

编辑点评：其实每家IT网站所提供的很多硬件信息、新闻和产品介绍等内容都是大同小异，但为什么表现在排名中的数据会相差如此之大？除了网站规模和受众定位等不同以外，信任也是一种选择的力量。

2012年9月即时通讯软件日均覆盖人数排名		
排名	软件名称	日均覆盖人数（万人）
1	腾讯QQ	18561
2	阿里旺旺	3691
3	飞信	1772
4	歪歪	724
5	MSN	685
6	人人桌面	501
7	微博桌面	363
8	腾讯通RTX	261
9	腾讯TM	223
10	Skype	193

数据来源：iResearch·2012年10月

编辑点评：这份排名实在有太多亮点和值得深入讨论的地方，但令人最感兴趣的当属排名第5的MSN客户端。近几年持续的没落并没有摧毁它的一席之地，微软在背后为国内用户所做的本地化努力，是很多人都难以看到的。

2013年大众软件征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日

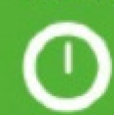

上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00





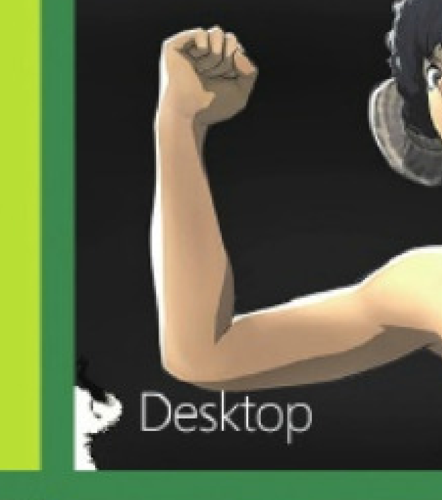
SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊


强档攻略


评测室


评测样品


放松




Desktop


抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑


写作


灵感




出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN